

5月上 特惠价7元

Popsoft www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第294期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择





终身免费



梦想世界 在线
www.henhaoji.com

逐鹿梦想大陆 谁是天命英雄

ISSN 1007-0060



本期重磅专题：
高手培训班——数码相机验机与维护图解攻略

新品初评：Yukon平台登场——惠普Pavilion dv2笔记本电脑/16英寸大屏幕——联想ideapad Y650笔记本电脑

网络时代：王老师课堂之阳仔，阳仔，我爱你

在线争锋：花钱找乐——人民币玩家的出现以及心态分析

前线地带：终结者——救世军

极限竞技：变的世界，不变的精神——也谈ESWC倒掉之后

攻城略地：《足球经理2009》战术理论分析



本期强档攻略
帝国——全面战争


开心
永久免费
Kx.91.com
蜀
开心大使
周 星 驰



飞升成仙
全新玩点 仙来先开心
养元婴 渡天劫 修炼更强战法技能
打怪PK 斗仙法 体验更多战斗乐趣
星爷大送888元见面礼
保送100级
1级~公测纪念宠1只,神之祝福7天;
30级~神之祝福7天,经验礼包3个;
50级~50级本职业精品一套
双倍经验药水10瓶;
100级~100级本职业精品装备1套.
马上登陆以下网址：HAPPY.KX.91.COM,凭验证码KX8708577705,便可获得星爷饮点888元公测礼包!
91.com
网龙公司


.com
Poptry
大众试客
好用你就揣着走
不好大家一起踹
我要申请



来汇众教育学习，去新加坡工作！

受新加坡媒体发展局、联系新加坡及上海市多媒体行业协会委托，汇众教育成为新加坡人才培养战略合作伙伴，只要由汇众教育游戏学院、动漫学院毕业，并有志于到新加坡工作的学员，就可优先成为新加坡数字媒体企业选拔候选人才，轻松实现国际化职业发展梦想！

汇众教育将于近期在北京、上海举办新加坡数字媒体企业人才选拔系列活动，详情请关注汇众教育全国校区校内海报，或登录汇众教育集团网站www.gamfe.com



汇众教育——立足中国，打造国际化动漫游戏专业人才

汇众教育作为国际领先的动漫游戏人才培养机构，在国内拥有包括香港在内的30多家分支机构、40多家直营校区，以及设在马来西亚的海外分支机构，5年来为国际游戏动漫产业成功培养了35000名优秀人才！

来汇众教育学习，就可成就全球炙手可热的专业人才：

专业	就业岗位
游戏程序开发	网络游戏架构工程师、网络游戏程序员，等等
游戏美术设计	游戏原画设计师、3D游戏场景设计师，等等
3D高级动画设计	卡通动画设计师、插画及故事板创作师，等等

汇众教育学员作品

汇众教育游戏校区

- 北京中关村校区 010-51651119
- 北京北三环校区 010-51288995
- 北京公主坟校区 010-63966411
- 北京基地 010-59798211
- 天津校区 022-27333272
- 郑州校区 0371-63979871
- 上海浦东校区 021-51309188
- 上海徐汇校区 021-64751010
- 上海虹口校区 021-65606006
- 青岛校区 0532-80778160
- 杭州校区 0571-88270079
- 长沙校区 0731-4457601
- 广州校区 020-87566175
- 深圳校区 0755-83346024
- 武汉校区 027-87685520
- 重庆高新校区 023-68577088
- 重庆江北校区 023-63630011
- 西安小寨校区 029-85381785
- 西安交大校区 029-82666683
- 成都校区 028-85586115
- 沈阳校区 024-22532885
- 无锡校区 4007102989
- 济南校区 0531-82399012
- 大连校区 0411-85875111

汇众教育动漫校区

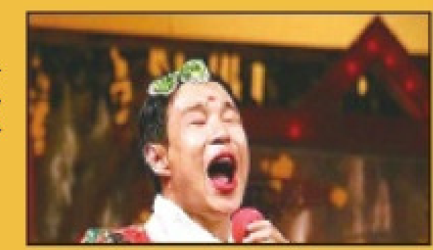
- 南京校区 025-85420528
- 上海虹口校区 021-36080666
- 上海徐汇校区 021-64751010
- 杭州校区 0571-87247759
- 广州校区 020-81306761
- 深圳校区 0755-33087755
- 长沙校区 0731-4772330
- 成都校区 028—86917768
- 西安校区 029-85239669
- 青岛校区 0532-80931700/1800
- 沈阳校区 024-22766600
- 北京CBD 校区 010-84493187/88
- 北京基地 010-59798211
- 武汉校区 027-87685520
- 无锡校区 0510-81026156
- 济南校区 0531-81921219
- 重庆江北校区 023-63600022
- 厦门校区 0592-5163281
- 石家庄校区 0311-85108898
- 昆明校区 0871-5311715
- 天津校区 022-27333273

WWW.GAMFE.COM

P18 网络时代重点推荐

王老师课堂之阳仔，阳仔，我爱你

人家小沈阳的这博客老火了，人气旺得房顶差点都给点着，你要问这是为什么呢？



P34 实用软件重点推荐

3.15打假之真伪加密

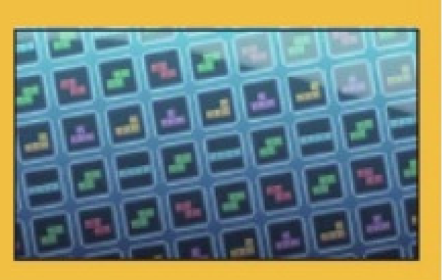
某些加密软件虽然鼓吹各种加密技术，实际上只是在系统下修改文件或文件夹属性达到无法访问或隐藏目的，要破解极其容易。



P85 专题企划重点推荐

网游的困境与未来前景——从网络妖魔化说起

本期专题并非来自于一位电脑游戏业内人士之手，但其所探讨的问题却足够引人深思……



P120 攻城略地重点推荐

帝国——全面战争

本作秉承了“全战”系列深度策略与热血战术的一贯特色，营造了一个个气势宏伟而又纤毫毕现的近代战争场面！



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗 赵绮也
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 余蕾
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年05月01日
定　　价 人民币 10.00元

金酷游戏诚意巨献　打造至尊东方战国　民族经典2D网络游戏

諸侯 online

诸侯代言人

陈小春

四月三十日

开启

不删档内测

HTTP://ZH.12HA.COM

八大活动齐相迎

陈小春带你飙血玩诸侯

注册即有机会获得陈小春歌友会门票一张

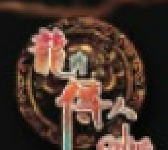


上海鸿利数码科技有限公司　电话：021-61276626









责编手记

这时候的北京，春花烂漫。连翘迎春金黄灿烂，腊梅碧桃粉红俏白；玉兰亭亭玉立于高枝，海棠丝丝蔓蔓垂下花枝……同事忍不住伸懒腰，窃窃私语：要是能溜出去玩儿，比如到植物园草坪上花海里打个盹儿，那该多好。就连某“宅”编，也不自禁将MSN签名写作“海棠红云般压在水面上，一层一层望不到头。”

说归说，班还得上，杂志不能耽误。出版时间就是冲锋号角，号角将吹响的时候，编辑部中人人如临大敌，那份奋勇争先惟恐落后的激昂情绪，着实让到办公室来的……快递和送外卖的同志感动。这不，网络编辑早早就把做好的稿件放在我这责编案头，得意洋洋展示她为文章配的那个大土花布的配图。

作为读者，我是第一个浏览到本期杂志的人，虽然还仅仅是彩色打印的样稿，但与十多天后从印刷厂运出的杂志只有纸张和油墨的区别。我欣喜地将每个栏目按页码顺序排列，沾着油墨的气味，一页页翻动过去——于是，同事们一张张生动的面孔就从我指尖的页面上浮现，调皮的、得意的、轻松的、温柔的……笑，春风拂面。

出片的日子总是繁忙，可巧《游戏剧场》小说版专辑也要在同一天发片，忙得脚不沾地。当把整整齐齐一叠小说递到负责编务的同事手中时，忽然有了一丝羞怯与害怕，真仿佛丑媳妇要见公婆前的心态：亲爱的读者，你会认同我的工作吗？你会喜欢这专辑中长长短短风格题材不同的10篇小说吗？

做了8年编辑，第一次如此忐忑不安。

《游戏剧场》小说版原创专辑，即将从印刷厂走向全国，和这温暖的春天一起。

希望，你喜欢。

本期责编 林晓

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
辽 宁	晏宁滋	四 川	肖 柯
河 南	王亚杰	甘 肃	张天翔
河 北	刘俊生	山 西	冯宵阳
山 东	李 勇	湖 南	吴文韬
安 徽	张 澎	吉 林	刘 迹
湖 南	周一鸣	新 疆	李志攀
天 津	杨 乐	北 京	刘织云
湖 北	胡占雄	河 北	辛 风
广 西	张 骁	上 海	何盛国
云 南	梁正林	湖 北	秦 飞



奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（▲上图为卡牌中的部分卡片）

版权声明


妖怪A梦
www.yaoguai.com
颠覆2D回合制网游传统
树立新生代网游新标杆
国内-主流-权威-游戏媒体
联袂推荐
2009年度
回合制网游创新大作！
权威推荐 值得信赖
17173
大众软件
Play!
软件与光盘
游戏攻略
新干线
GAMESPOT
腾讯游戏频道
GAMES.QQ.COM
sina 新浪游戏
快车
FlashGet
游久网
WWW.UUU9.COM
秘笈
游戏天地
（以上排名不分先后）



Yukon平台登场
——惠普Pavilion dv2笔记本电脑





Yukon平台的目标是性价比最高的轻薄型笔记本电脑，虽然价格有点高，但Pavilion dv2起到了良好的示范作用。该平台后续的产品值得消费者密切关注。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商：惠普（HP）
上市状态：已上市
售价：5999元
附件：电源适配器/驱动光盘/说明书等
咨询电话：800-810-3888
推荐：追求便携性和产品设计的用户

■晶合实验室 壹分


漂亮的顶盖


机身左侧接口


机身右侧接口

在上期的“新品初评”栏目中，基于AMD Yukon平台的明基i91 nScreen一体机给我们留下了深刻的印象，但这款产品采用了Yukon平台中定位较低的Sempron 210U处理器和RADEON Xpress X1250整合型显示核心，可以说它仅为我们揭开了Yukon平台的面纱。于是，AMD随后又将采用Athlon Neo处理器的惠普Pavilion dv2-1005ax笔记本电脑送抵评测室，这款基于Yukon平台目前最高配置的轻薄型笔记本电脑将向我们展示该平台的全部实力。

Yukon平台的命名灵感来源于号称“北美文明母亲河”的加拿大育空河（Yukon），该平台包含Athlon Neo和Sempron两个系列的处理器，从命名方式就能看出Athlon Neo的定位更高，性能更好。在正式产品亮相之前，许多消费者都认为Yukon平台只是AMD版本的“上网本”而已，但在产品发布会上AMD相关负责人明确表示，Yukon平台的定位比“上网本”更高，其目标是通过3A平台的整体化设计进一步降低轻薄型笔记本电脑的制造成本，并在5000～6000元的主流价位上提供更好的性能。

Pavilion dv2目前共有1004au、1005ax、1006ax三个型号，它们都采用Athlon Neo MV-40处理器，这也是目前唯一一款Athlon Neo处理器，单核心设计，采用65nm工艺制造，主频为1.6GHz，拥有512KB二级缓存，拥有AMD PowerNow! 动态电源管理技术，可以根据系统负载自动切换处理器的核心电压和运行频率，并支持SSE、SSE2、SSE3等指令集，同时AMD宣称这款处理器的热设计功耗只有15W。


漂亮的键盘

送测样机基于AMD M690E芯片组（由RS690E北桥和SB600南桥组成），并放弃了RADEON Xpress X1250整合型显示核心，采用Mobility RADEON HD3410独立显卡（Pavilion dv2-1004au仍采用RADEON Xpress X1250）。Mobility RADEON HD3410采用55nm工艺制造，拥有40个独立渲染单元，具备UVD硬件解码引擎，能有效提高高清视频的播放性能，并支持DVI、HDMI、DisplayPort输出，显存带宽为64b，显存容量则高达512MB。




触摸板和腕托的图案搭配相得益彰

送测样机提供了2GB DDR2 800内存（注：官方网站资料显示为2GB

DDR2 533内存，本文以送测样机为准），采用250GB 5400r/min硬盘，其余两个型号则为320GB硬盘。另外Pavilion dv2都搭配了支持双层刻录和Lightscribe盘面光刻技术的外置8×SuperMulti DVD±RW 刻录机。从整体配置上来看，Pavilion dv2都与主流笔记本电脑相同，明显高于“上网本”，这与AMD对Yukon平台的定位相符。


250GB硬盘


2GB DDR2 800内存

Pavilion dv2采用12.1英寸16：10镜面液晶屏幕，分辨率高达1280×800，LED背光使其对比度和色彩表现能力都非常出色。这款产品的投影面积仅292mm×240mm，机身采用镁铝合金制造，最薄处仅24mm，最厚的部分也不过33mm，机身重量约1.72Kg（含电池），堪称小巧便携。它的外观以黑色为主，辅以银白色的金属边框。顶盖表面为纯黑色，采用膜内漾印刷工艺处理后带有独特的镜面效果，顶盖右下部的HP标志采用合金材料制造，出色的镶嵌工艺使其中字体具备独特的流体质感。


电池舱中预留了SIM卡插槽

这款产品采用沉轴式设计，使键盘的可利用空间更大。Pavilion dv2的键盘为纯黑色设计，按键尺寸接近标准键盘，键帽具有轻微弧度以贴合手指，表面经过抛光处理，光滑细腻，显得非常时尚。受机身厚度限制，键盘按键的键程有限，回弹力较轻，输入手感一般。银白色的触摸板表面经过电镀处理，令人眼前一亮，不过使用起来反倒不如普通的触摸板舒适灵敏。腕托部分采用膜内漾印刷处理，抽象的咖啡色圆形图案使其显得更加美观。

Pavilion dv2的接口设计令人满意，没有因为机身体积限制而布局凌乱或削减太多。机身左侧提供了网卡、VGA、HDMI和两个USB 2.0接口；机身右侧则提供了防盗锁孔、电源输入、USB 2.0、耳机/麦克风接口和多合一读卡器。比较独特的是其电源和无线网卡开关均被安置在腕托右侧边框上，而主散热孔被安置在腕托左侧边框。

这款产品在性能测试中的表现令人满意，Mobility RADEON HD3410在优化画面设置的情况下能够满足当前大部分3D游戏的要求，同时播放720p高清视频也不在话下，处理器性能明显高于英特尔凌动系列，不过仍落后于主流的双核心笔记本电脑处理器，6芯55Wh锂电池则为这款产品带来了将近3小时的续航时间。不过在满负荷运转时机身发热量较大，左侧腕托温度上升明显，机身底部温度偏高。P



高清随身
——歌美X-690HD视频播放器

■晶合实验室 电子土豆

便携式视频播放器（即俗称的MP4）在发展了多个年头之后终于走向正轨，随着解码技术的进步，主流的便携式视频播放器已能够支持MPG、AVI、RMVB等常见标准视频格式，并能支持较高码率的文件，用户不必再经历过去那种需要先花上两个小时转换格式，才能在播放器上看一小时电影的尴尬局面





作为一款便携式播放器，歌美X-690HD拥有一块效果不俗的屏幕，提供了较完备的功能和播放能力，对720P格式高清视频的支持是一大特色。它目前的价位也具有较高的性价比，但希望厂商未来能在视频格式、字幕支持和输出能力方面有进一步改进，为用户提供更加全面的产品。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商：歌美（gemei）
上市状态：已上市
售价：599/759元（8GB/16GB）
附件：遥控器、底座、耳机、视频输出线、说明书等
推荐：普通数码用户
咨询电话：0769-22691108

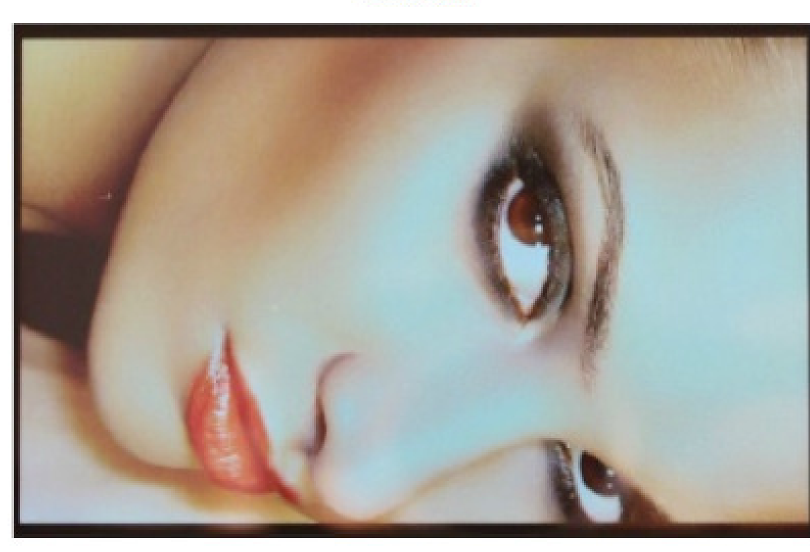
了。在满足了用户的基本需求之后，对于高清视频播放的支持已成为新的发展方向。我们这次收到的歌美X-690HD便是一款支持720P高清视频播放的产品。

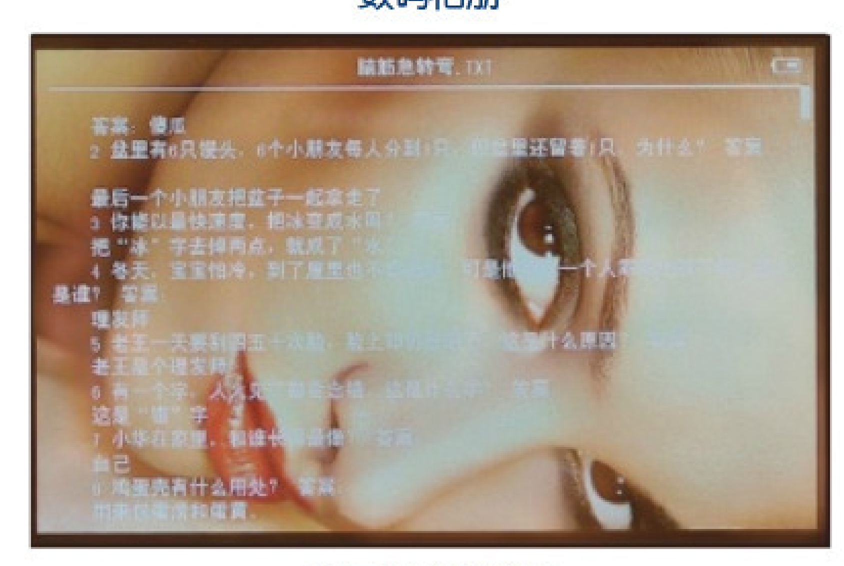
位于广东东莞的歌美数码科技有限公司成立于2001年，其主要产品有MP3、MP4、掌上游戏机等，歌美X-690HD是其新一代支持720P的MP4产品，同期推出的还有播放指标基本相同，但屏幕分辨率较低的HD-660。X-690HD拥有一块4.3英寸16：9（WVGA）屏幕，分辨率可达800×480。它采用的华芯飞ChinaChip CC1600属于新一代视频方案，其主打特色是"720P高清视频解码、10M码流率、播放无色块"，它支持主流的RMVB/RM、AVI、FLV等视频格式，可播放1280×720（720P）的高清视频文件，并能实现视频输出。

歌美X-690HD目前有8GB和16GB两种规格及黑、白双色可选，送测样机为白色8GB版。其造型很简洁，机身整体为塑料材质，正面光滑的屏幕四周是黑色边框，右下角隐藏有红外接收器，侧面及背面为光滑的白色材质。只是这种材料容易留下指纹痕迹，且外壳不是很耐磨，送测样机已有轻微划痕。机身尺寸为123mm×76mm×15mm，重147g，很容易放入口袋，携带起来很方便。机身左侧有电源开关/锁定、USB 2.0接口和外置电源接口。这款产品可通过机身右侧的TF卡插槽扩展容量，最大支持32GB的TF卡。3.5mm耳机插孔、TV输出插孔和麦克风也位于右侧，而主要控制按键——包括音量、前进/后退、退出、确定及Reset都设在机身上侧，背面有一对内置立体声喇叭。


侧面控制按键


遥控器


数码相册


电子书显示效果

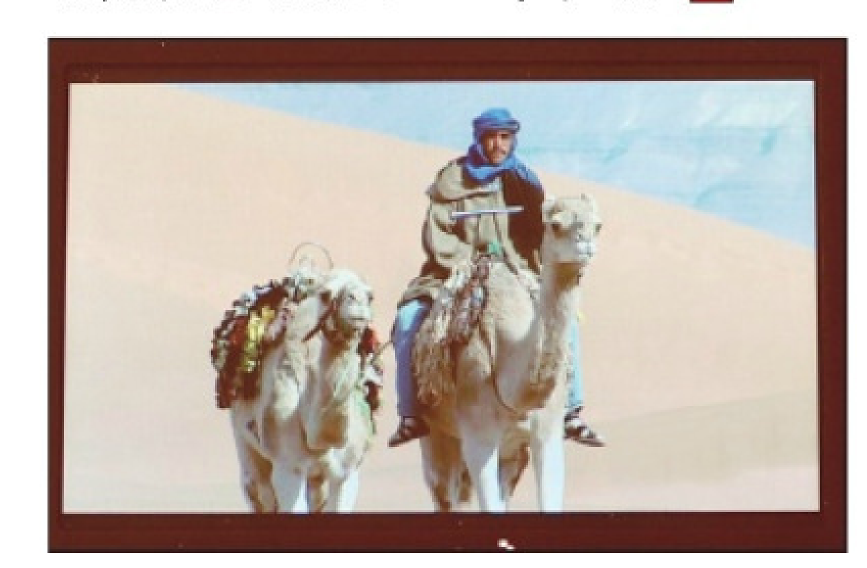
作为一款能播放720P视频文件的产品，X-690HD理所当然提供了TV输出功能，它附送了一根分量视频输出线（该线能兼容传统AV输出接口），随机器还提供了竖置托架和控制范围可达5米的超薄遥控器，非常贴心。

歌美X-690HD采用的是一块1600万色的低温多晶硅（LTPS）屏幕，分辨率800×480。这块屏幕亮度较高，在阳光下也能看得比较清楚，其色彩很鲜艳，整体显示效果非常细腻，可视角度表现不错，可满足多人观看需求。X-690HD的操作界面很简洁，主菜单包括音乐厅、电影院、数码相册、电子图书、录音机、收音机、设置及文件管理等项目图标，还可设置背景图片。音乐播放模块支持歌曲名搜索和LRC歌词显示；数码相册可播放JPG、BMP及PNG等常见图片格式，打开速度较快，并支持幻灯片播放（厂商称下一版本将支持FLASH 7.0）；电子书模块支持TXT文本格式，除可调整字体大小及颜色外，还支持自动浏览和书签；文件管理器中可以浏览内存及扩展卡中的文件，并可执行打开（限支持的格式）或删除操作，只是不能对目录进行删除。值得一提的是，它在收音机模块中提供了FM发射功能，可将音乐发射到车载音响等设备。

音频方面，歌美X-690HD采用了Cirrus Logic的CS42L52音频方案（苹果iPhone也采用同样的音频芯片），它是一个24位低功耗立体声编解码器，因其高度集成和高性能的音频输出而闻名。690HD支持MP3、WMA、APE、FLAC等音乐格式，只是没有提供均衡器；附送的耳机音质不错，整体听感很干净、透明，中频人声表现不错，高音和低音则相对一般，相信如果换用更好的耳机，应该会有更佳表现。

视频播放测试中，歌美X-690HD对高码率的RMVB和AVI文件支持很好，播放十分流畅，基本实现了其宣传的"无色块"。由于支持色差分量输出，分辨率最高可达576i，其视频输出效果也很不错，虽然距离屏幕很近时，能看出与DVD播放机播放同一影片时的输出略有差距，但正常观看距离基本没有影响。不过，由于华芯飞CC1600方案不支持MPEG、Vob、MOV及当前网上高清电影常见的MKV格式，因此这款产品也不能播放这些影片；另外目前它还不能支持AVI文件的外挂字幕，希望未来能加以改进。

歌美X-690HD内置2000毫安时锂电池，官方提供的播放时间为视频5小时和音频11小时，实测中用耳机输出的话，视频（屏幕亮度设在75%）和音频播放时间分别可达6小时和14小时以上，完全能满足一般用户需求。它既能通过适配器充电（原包装内无适配器，送测产品附带了一只电源适配器），也可通过标准Mini USB接口充电，非常方便，关机状态下充满电约需要3～4个小时。P


高清文件播放效果

歌美X-690HD基本功能参数表

显示屏	4.3英寸WVGA（16：9）LTPS显示屏，分辨率为800×480
视频	720P、10Mb高清解码+色差分量高清输出；支持RMVB、RM、AVI、FLV等视频格式
TV-OUT	DVD色差分量高清电视输出
音频格式	MP3、WMA、WAV、APE、FLAC等，歌词同步显示、后台播放
无线遥控	高灵敏无线遥控
图片格式	JPG、BMP、PNG等
FM收音	76.0MHz～108.0MHz，可存储40个电台，支持FM无线发射
录音	支持MP3、WAV格式，录音时间以剩余内存空间为限
电子书	TXT，TTS朗读功能



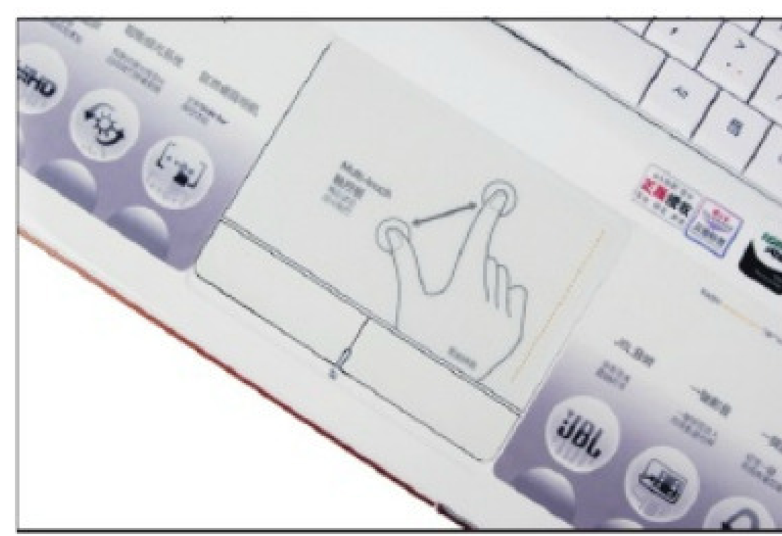
16英寸大屏幕
——联想ideapad Y650笔记本电脑

■晶合实验室 壹分


顶盖上有六边形图案装饰


光驱位于机身右侧正前方


沉轴式设计


触摸板支持多点触控操作

ideapad Y650是联想首款采用16英寸屏幕的笔记本电脑，屏幕分辨率为1366×768，长宽比为16：9，LED背光技术让屏幕色彩柔和，对比度更高。结合通过杜比Home Theater认证音频系统的JBL立体声扬声器，使这款产品无论在播放720p高清视频还是玩游戏时都能提供更好的影音享受。

这款产品的外壳采用特殊的碳纤维材料，不仅强度极高，还成功地将机身重量控制在2.83Kg左右（含电池），平板式的机身设计使其厚度约26.1mm，便携性与大部分14.1英寸笔记本相差无几，这对于16英寸笔记本电脑而言确实难能可贵。Y650的外壳以黑色为主，在屏幕和腕托边缘辅以橙色的装饰条，显得时尚新颖。

Y650的屏幕虽然分辨率不高，但显示效果不错，色彩鲜艳，过渡自然，对画面明暗部分的还原都不错，而且还具备自动光线感应功能，可根据环境光线的强弱自行调整屏幕亮度。独特的一键影院功能，只需轻按快捷键即可在正常和影院模式之间快速切换，影院模式下系统会自动优化音频和视频的表现效果，非常方便。另外，屏幕上方的130万像素摄像头还支持面部识别功能。

Y650在外壳边角处大量采用圆弧过渡，整体外壳都经过类肤质涂装，涂层下还隐藏了颇具立体感的六边形图案，结合镀铬处理的品牌标志，体现了细致的设计思路。键盘区与腕托均为乳白色，全新设计的键盘不仅键帽宽大、触感好，键程和回弹力表现也不错。宽大的触摸板还引入了多点触摸操控功能，并将相关控制功能扩展到上网等应用。

这款产品基于英特尔迅驰2平台设计，采用酷睿2 P8600双核处理器，45nm工艺制造，主频为2.4GHz，支持1066MHz前端总线，拥有3MB二级缓存。主板芯片组为PM45，并搭配NVIDIA GeForce G 105M独立显卡。这款显卡属于NVIDIA最新的100M系列，该系列包括160M、150M、130M、110M及105M共5个型号，105M是其中的入门级产品，拥有256MB GDDR3显存。从测试成绩来看，其性能比GeForce 9300M GS略高，具备一定的3D游戏能力。这款产品还配备了4GB DDR3 1066MHz内存、320GB硬盘和Super Multi DVD刻录机，并内置英特尔5100AGN无线网卡。


附赠遥控器

Y650提供了全面的接口配置，包括e-SATA、HDMI、VGA、网卡、读卡器和USB 2.0接口，不过遗憾的是USB 2.0接口仅有两个，且分置机身左右两侧，在某些应用场合下不够方便。受体积限制，Y650配备一块11.1V 42Wh 6芯锂电池，容量并不算高，但在测试中续航能力却达到2小时20分钟左右，令人略感惊讶。性能测试中这款产品表现一般，PCMark Vantage得分为4570，3DMark 06得分为2682，相对较低的显卡配置成为性能瓶颈。这款产品的发热量控制很好，在性能测试过程中机身各部位温度上升均不明显。





Y650是一款特色鲜明的产品，拥有出众的外观设计和做工，在影音娱乐方面表现非常好，宽大的机身和屏幕使用更舒适，适合高端用户和玩家。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★

厂商：联想（Lenovo）
上市状态：已上市
售价：9999元
附件：电源适配器/驱动光盘/说明书等
咨询电话：800-828-2008
推荐：高端用户和玩家

高性价比
——明基G2410液晶显示器

■晶合实验室 壹分

intel 升技主板 NVIDIA KINGMAX Western Digital
晶合实验室测试联盟



G2410在性能方面中规中矩，支持1080p高清视频和出色的性价比是其最大的优势，适合主流用户和游戏玩家。

炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商：明基（Benq）
上市状态：已上市
售价：1499元
附件：电源线/驱动光盘/说明书等
咨询电话：400-888-0333
推荐：主流用户和游戏玩家

明基G2410是一款面向主流用户和游戏玩家的24英寸（可视面积23.6英寸）宽屏液晶显示器，长宽比为16：9，分辨率达到1920×1080，因此能够完美支持1080p高清视频的播放。这款产品采用TN面板，发色数为16.7万，具备2ms灰阶响应速度，并提供40 000：1的动态对比度和300cd/m²亮度。另外由于显示面积增大，这款产品的点距达到0.272mm，更适合影片欣赏。

侧面轮廓

这款产品的外观设计朴素大方，机身及支架均采用黑色工程塑料制造，窄边框设计使屏幕看起来更加宽大，边框经过抛光处理，质感不错。从正面看，这款产品延续了近来明基液晶显示器的不对称设计风格，右侧下方突出的控制区部分集中了全部控制按键，并向前折反约160°，使外观不会显得过于单调。

G2410的侧面轮廓较敦厚，粗壮的支架和稳重的设计风格令人放心。左边框下角预留了防盗锁孔，显然是为办公场所和公共场合使用所准备。防盗锁孔的上方有一块明显的凸起，这样的设计一般是为耳机输出接口预留，或许未来我们还可能见到具有音频输出功能的改进型号。控制按键隐藏于右侧下边框的底部，突出的控制区表面有对应按键的功能图示，使用非常方便。



控制按键隐藏在右下角

底座上有细密的同心圆纹路

该产品的背面还预留了壁挂孔，并通过金属材料在内部进行适当加强。壁挂孔上方的散热孔横贯整个背部外壳，可有效降低使用时的温度。电源输入接口位于背部左侧，VGA和DVI输出接口则位于背部右侧，接口下方的面板上有这款产品所通过的多项环保与节能认证标识。支架可在背后隐藏着可活动的束线器，便于用户整理线缆。底座为椭圆形设计，中央饰以细密的同心圆纹路。

在测试中我们发现G2410的屏幕表现不错，三原色还原较准确，色彩艳丽，但层次过渡一般，Senseye显彩科技2代，提供sRGB、标准、电影、动态、图片五种应用模式，在高对比度和亮度使这款产品在游戏和影片欣赏时表现出众。画面高亮部分的溢出控制一般，但对暗部细节的还原较好，高响应速度使其应对高速画面场景非常轻松，观察不到明显的拖影痕迹。这款产品的可视角度表现一般，水平可视角度约160°，这也是TN面板显示器的通病。另外这款产品还支持HDCP协议，但可能是出于成本控制考虑，没有提供HDMI输出接口。



屏幕左侧有防盗锁孔



支架后方的束线器



简单实用
——惠普Compaq Presario CQ2008CX台式电脑

■晶合实验室 壹分





如果你需要一台低功耗、低噪音用来应对上网、办公和一些休闲游戏的电脑，CQ2008CX正好能符合你的要求。

炫目度：★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂商：惠普（HP）
上市状态：已上市
售价：3099元
附件：键盘/鼠标/电源适配器/驱动光盘/说明书等
咨询电话：800-810-3888
推荐：家庭及办公用户


机箱体积小巧，前面板采用弧形轮廓

CQ2008CX是惠普最近推出的一款基于英特尔凌动（Atom）平台的小型台式电脑，这款产品继承了Compaq Presario性价比突出的特点，3099元的价格包括一台18.5英寸宽屏液晶显示器和键鼠套装，在众多同类产品中颇有优势。

这款产品的外观以黑色为主，电源开关等个别按键为银白色，整体风格更偏向商务化。其机箱采用Micro ATX规格，小巧紧凑。圆弧型设计的前面板别具一格，并经过抛光处理，结合右上角Compaq Presario系列独有的大写Q标，使其外观不会显得过于沉闷。电源开关和指示灯位于Q标的侧面，竖置的DVD-ROM则占据了前面板左侧的大部分空间。前置接口位于机箱前面板的右下角，包括2个USB 2.0和耳机/麦克风接口以及一个六合一读卡器，可支持SD/SDHC/MMC/记忆棒等存储卡。

虽然机箱体积很小，但内部空间规划却并不凌乱，各部件安排得井井有条，体现了大厂风范。机箱内部的细节处理也可圈可点，光驱支架的安装螺丝孔位都通过凹刻图案明确标出，便于用户进行维护。另外，这款产品采用外置电源供电，机箱内部空间更显宽绰，散热和噪音控制也更好。

CQ2008CX采用凌动N230处理器，采用45nm工艺制造，主频为1.6GHz，拥有512kB二级缓存，支持533MHz HyperThreading前端总线。由于支持超线程功能，因此该处理器在系统中会被当做两个核心来使用。主板芯片组为945GC+ICH7，整合GMA950显示核心，板载5.1声道声卡和10/100Mbps自适应网卡。由于英特尔对采用凌动处理器的整机配置有一定限制，因此该机与同类产品一样搭配1GB DDR2 533内存和希捷酷鱼7200.10 160GB硬盘。



Q标和电源开关


前置接口



光驱支架上有明确的螺丝位置标识

送测样机搭配一台HP W185液晶显示器，其分辨率为1366×768，点距为0.3mm，平均亮度为250cd/m²，对比度1000：1，5ms灰阶响应时间，主要性能指标与主流19英寸宽屏显示器相同。显示器造型较保守，通体黑色，与机箱风格一致。另外这款产品还提供了一只光电鼠标和一个超薄迷你键盘。


显示器侧面造型



破与立——经济危机下的电脑消费转型

■北京 星瀚 怀念Voodoo 雪候鸟

经济危机来了，对于现在的中国人来说，已有点如同那句著名的“狼来了”。公众几乎天天都可以看到这个词在媒体报端上闪现，以至于看到这个词的时候都有一种厌倦感：来就来了吧，日子总要过，危机也只能挺过去，整天喊就有用了么？

的确，仅仅警示危机的来临，并不足以让公众有能力有手段渡过经济危机。而经济危机下，每个行业究竟面临着怎样的困局，及各自采取怎样的手段，却是各自不同。有在危机中看到金矿的，例如网络游戏行业，也有在危机中雪上加霜的，例如银行业。总之是如鱼饮水，冷暖自知了。

对于整个IT行业的基础——电脑配件和整机销售业来说，这次面临的是货真价实的难关。

从2008年下半年起，从北京的中关村，到沈阳的三好街，再到深圳的华强北，无论是整机、配件，还是数码产品，经销商都掀起了叫苦的风潮。根据国家工业和信息化部运行监测协调局所发布的2008年度监测报告看，自2008年6月份起，电子行业的制造和销售都骤然进入低谷，虽然中间经历暑期销售档期的拉动，仍不能回复。2008年1～11月，规模以上计算机行业实现利润373.4亿元，同比下降0.7%，比1～8月增速下滑7.7个百分点；税金60.9亿元，同比增长11.6%。截止到11月，计算机行业实现利润占制造业比重仅为23.9%，同比减少1个百分点。亏损企业亏损额从年初同比下降40%转为11月同比增长47.7%。从收入看，上半年计算机行业收入增速保持在14%～17%区间，但进入下半年后，受出口放缓等因素影响，收入增速明显放缓，至四季度末增速不足10%；从效益看，年初一度保持83.8%的高速增长，到三季度出现大幅下滑，至11月底，比上年同期下降了0.7%。

显然，这危机确实是不折不扣地来临了。

那么危机之下，整个行业对此又是如何看待的呢？

这便是今天关注的话题了。

一、2009年的第一场雪

2009年的第一场雪，来得要比2008年早很多。3月25日，已经进入初春的北京忽然再次转冷，北部的延庆地区甚至出现了降雪。措手不及的人们又穿上了冬装，坚持挺过这场“倒春寒”。

2008年的全球经济寒潮，虽然传到中国的时间有些晚，但是威力同样不可小视。前文中国家工业和信息化部所发布的数据可以看到电脑产品销售态势的变化。传统电脑卖场的经营走到了一个关口，尤其是以中关村为代表的传统型



2009年初冷清的中关村电脑卖场，其惨象只有当年的非典时期可比拟

电脑集散卖场饱受业界的诟病。“中关村骗局”之类的报道在媒体上不时出现，加上2009年1月初，美国第二大电子卖场“Circuit”倒闭，危局中的电脑卖场更是风声鹤唳。特别是在2009年的“315”前后，对电脑卖场不法销售行为的抨击和曝光到达前所未有的顶点，加上“京东商城”这样的网上直销卖场骤然发力，以及国美、苏宁这样的3C卖场悄然崛起，传统电脑卖场的日子的确前所未有地艰难。

2009年初，中关村一家电脑城外墙的巨大广告牌上，一则“诚易破，信难求”的广告宣传引来不少过往人的关注，与其说这是对商户的警示，不如说是电脑卖场针对自身困境所开展的自我拯救。对于行业中至关重要的销售渠道环节来说，2009年的第一场雪，的确要比往年来的早一些。

那么，雪中的商户又是如何的感受呢？

北京的电脑销售市场集中地中关村海龙电子城一带，人流依旧熙熙攘攘，无论是海龙、鼎好还是对面的科贸电子城，随时可见进货的车辆，以及消费完毕拿着整机和配件出来的人们。而场内商户的热情比以往更加高涨，卖力招揽过往的客人，经济危机的影响表面上似乎并不明显。

“毕竟是进入新一年了，生意总算好了一点。来买电脑的人增加了一些，来看货的人也不少。当然这只是和去年年底那段时间相比。要是比往年的这个时候，还是要差很多。”鼎好3楼南侧的一个柜台，正在为记者选购的耳机包装开票的老板这样回答关于销售情况的询问。

由于经常来这里选购耳机、刻录盘和存储卡，小赵面对记者的提问并没有什么隔阂，毕竟市场景气与否大家都看得到。小赵是2005年进入的中关村卖场，先在海龙打工，在攒机店里帮人配电脑。尽管文化水平不高，但由于耳濡目染，2006年他也将在老家的弟弟接来北京，两人在鼎好租下一个柜台，主要卖电脑外设产品。“当时主要卖鼠标键盘，开始生意并不算好，后来感觉耗材的需求量总是大一些，于是又开始卖刻录盘、耳机什么的。其实如果能卖墨盒硒鼓之类的办公耗材，利润更高，不过卖那个需要和上下游的渠道都有相当多的关系，我们干的年头短还挤不进去，所以目前还是先弄好现在的关系和渠道。存储卡是2008年年初才开始卖的，入手有些晚，不过销售形势也很不错”。

都很不错？那日子是相当好过了？面对记者的反问，小赵苦笑着回答：“就是那两年而已，每个月的利润能有三四千元，热销档期能有五千，所以虽然十分辛苦但也觉得很值得。不过生意刚好一点，中关村卖场的柜台租金也水涨船高，加上互联网越来越发达，顾客一个比一个精，收益很快就降下来了。一些在中关村干了10多年的老资格都说没经历过这么难的日子。然后2008年下半年……”

2008年下半年，“经济危机”到底意味着什么，很快就给了卖场中的从业者一个直观的感受。2008年11月，原本计划在4楼另开一个柜台卖笔记本的弟弟取消了计划，继续回来和小赵一起经营现有的柜台。“我弟弟人聪明，学东西也快，现在摆弄电脑比我强多了。他对市场的判断也比我比我敏锐，他说这年头还指望靠着柜台发家致富是不用想了。聪明的人都要赶快上网，搞搞电子商务，在淘宝上开个网店，打上‘中关村实体店’的招牌扩大销路。未来可能连柜台都不租了，租个房子纯搞网上销售，销量可能没现在大，但成本下降得太多了，挣得绝对比现在多。我们现在还在看情况，准备在下半年柜台合同到期之后实现这个打算。”

如小赵这样的商户，在中关村各个卖场还有不少，临近小赵柜台的一名商户告诉记者，“卖场的租金过去几年每年都涨，可是电脑产品价格越来越透明，利润越来越低。虽然去年因为整体不景气下调了柜台租金，不过现在生意回暖，听说又要涨了。这么搞下去，大家都计划慢慢放弃柜台，去网上搞销售。不用那么辛苦，赚得还多一些。”

卖场柜台利润率的降低逼迫商家用各种方法往消费者身上转嫁成本，其中不乏诸多无良的招数，这也使得卖场“奸商”的臭名在2008年下半年达到了前所未有的高峰。中关村海龙、鼎好等卖场每天都接到10个以上的投诉，还有投诉到消协和媒体的，这使得卖场的管理者们非常烦恼。2008年下半年热炒的“黄静华硕事件”更是打击了消费者的信心，对电脑产品的消费越来越谨慎起来。2008年底，包括海龙、鼎好等在内的多个电脑卖场，针对卖场内部分商户采取了5%至30%不等的降租优惠措



灯火璀璨的中关村夜景，但身处其中未必会感受那么美好

施，最高降幅达到60%，以减经济环境变化下对商户的影响。而在定位方面，海龙、鼎好等也一再强调自己的定位是提供卖场服务的运营商，不只是简单的物业公司租赁关系。此外，中关村暴露的诚信问题也受到有关政府管理部门的关注。2009年1月，海淀区十四届人大四次会议召开，其中一项“提升中关村商圈诚信软环境”的提议被提到了重要位置。中国电子商会副会长、海龙集团董事长鲁瑞清表示，有关部门将推出以价格指数的方式来进行规范。而海龙电子城也在2008年底推出了中关村价格指数网，消费者可以在网站查询价格，一旦成交价格超出网站所标示价格上限，可向卖场投诉。不仅如此，海龙还在卖场的8、9、11、12楼4个楼层推出了价格查询台，设立专门的服务人员为消费者进行产品价格查询引导。自从这项服务推出以后，海龙每天的投诉量从此前的20多件下降到5件左右，消费者和商家对此认可度都很高。

显然，如今的难关并不仅仅是因为经济危机的骤然降临，行业整体的利润率下降，产品更新换代的速度超过消费者的购买速度，网上销售对于实体销售店面的冲击，都是让销售渠道叫苦的重要因素，经济危机不过是压垮骆驼脊梁的最后一根稻草而已。不过，已经有20年历史的中国电脑卖场，并不会轻易在各种冲击面前倒下，这个时代远远未到让实体店面环节退出的时候。

中国十大电脑卖场

海龙电子城
中关村科贸电子城
深圳华强电子世界
上海太平洋数码广场
赛博数码广场
百脑汇资讯广场
颐高旗舰广场
广州太平洋数码广场
深圳赛格电子广场
成都数码广场

二、20年卖场浮沉

中国电脑卖场的艰难起伏并不从今日始。1988年3月28日在中国改革开放的先锋试验田深圳，作为深圳市电子产品出口的展示窗口，深圳赛格电子器材配套市场创办。它是中国第一家成规模的电脑卖场，中国IT市场由此进入电脑卖场时代。借助于深圳周边电子制造企业密集的产业环境，深圳赛格电子市场从创办伊始就得到迅速发展。而位于北方的中关村则得益于周边高等院校和研究所密集的优势，从开始便不仅仅集中于销售，研发和品牌创业很早就进入了经营者的视野。当时的中关村林立着各种大大小小的招牌。“两通两海”是那个时代中关村的旗帜（科海、京海、四通、信通）。它们和更多不知名的小公司一道，租用沿街铺面房或居民房，大大小小的公司几乎都在经营整机、配件、耗材、软件等，当然房屋租赁和饮食供应这些外沿产业更成了间接的受益者。1987年，在今日中关村科贸中心所在地，海淀区供销社投资的一栋3800平方米的建筑完工，北京市和海淀区政府在这里集中展示了中关村高新技术企业研究、生产和经营成果展览会。那个时代每个人都充满激情和理想。“中国硅谷”的设想就是在那个时代确定的。

1989年元旦，当中国北方还处于冬日的严寒时。中关村的创业者又聚集在了一起，引起他们关注的是当日出版的《人民日报》。在名为《同心同德，艰苦奋斗》的社论中，《人民日报》如此写道：“1989年我们面临的任务是巨大而繁重的。”《人民日报》新年献词凝重的用语背后，是国务院在1988年增辟了海南经济特区，同年伟人邓小平公开提出了“科学技术是第一生产力”的著名论断。不过科学技术怎样转化成生产力，这对于当时的人们来说还是需要探索的领域。








曾经轰动一时的中关村海龙商厦与鼎好商厦对峙抢客的场面，如今看上去已经是卖场过度竞争的典型事件

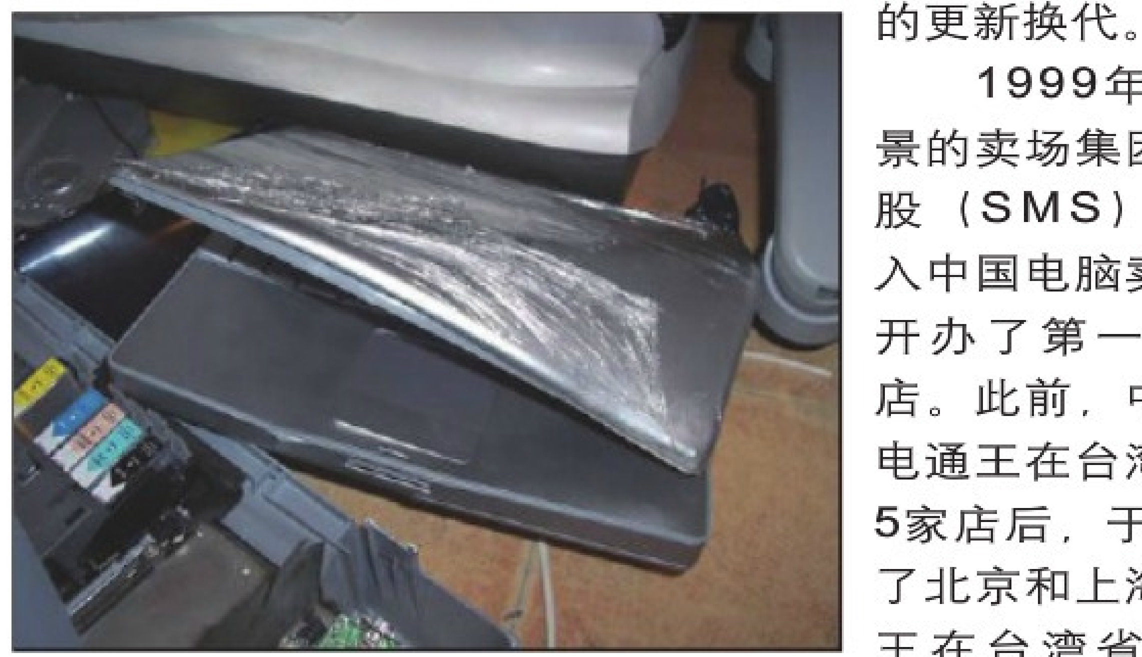
“先把科技转化成应用，再送到老百姓的家里去。”这是当时的创业者所确认的道路。“摸着石头过河”，显然这块石头是可靠的。联想和四通率先租赁了海淀区供销社投资的科技贸易中心，形形色色的电子配件如大白菜一般在平板三轮上流转于市场各个角落。1991年中关村诞生了第二家电子市场——中关村电子配套市场。“走贩式”交易模式转变成“铺贩式”，出现了电脑卖场的核心区域。对此，著名IT记者刘韧曾经著文《蚂蚁雄兵》，展示了那个年代创业者筚路蓝缕、胼手胝足的创业历程。

不过中国电脑卖场的真正确立成形还是在1999年。当年12月18日在新世纪到来之前，中关村海龙电子城开业，取代了原来在这里的中海等小型市场。原本在中海对面的太平洋电子市场也进行了大规模改造，那种如菜市场

一般拥挤不堪，产品良莠不齐的日子一去不复返。

1989年到1999年，是中国电脑卖场风起云涌、快速发展的时期。1991年，西安电子市场一期和上海外滩仪表电子市场开业；1993年，兰州西北电子商贸城开业；1994年，广州太平洋数码广场开业；1995年，成都东华电脑城、昆明园西电子广场开业；1996年，沈阳、长春、武汉、长沙……从北到南，从东向西，电脑卖场如雨后春笋般出现，场地越来越大，硬件越来越好，中国电脑卖场文化传统得以正式形成，在产业链循环、经济发展和商业服务方面承担着不可忽视的作用。

电脑卖场的快速发展，得益于国家社会和经济的快速发展。1992年，邓小平南巡和十四届三中全会，从体制上保护和促进了非公有制经济的发展，电脑卖场作为非公有制经济，良好的体制和政策环境，是其快速发展的最重要原因。而随后“知识英雄”概念的四处流传，以及经济环境快速发展带来的巨大的市场需求，使得电脑快速走入普通大众的消费视野。无论是购买配件DIY还是购买品牌机，旺盛的消费推动了产业发展，也带动未来渠道的更新换代。


科贸苹果展示店被打砸，如今也没有任何处理结论被曝光

1999年，有外资背景的卖场集团赛博国际控股（SMS）开始大举进入中国电脑卖场，在上海开办了第一家赛博旗舰店。此前，中国台湾省的电通王在台湾省成功开设5家店后，于1997年进入了北京和上海。因为电通王在台湾省有丰富的大城市作业经验，因此到1999年时，在内地已经取得了第一阶段的成功。表面看来，电脑卖场的长期繁荣似乎不可避免了。但无序膨胀的背后，一些隐患也就此铸成，至今仍是卖场渠道头疼不已的顽疾。2003年刚刚过去一半的时间，即有百脑汇郑州、赛博青岛店、赛博昆明店、阿波罗、明光电子城、赛博中关村店等诸多电脑卖场昙花一现，因经营不善、选址失利等原因，退出或者重整。一时间“电脑卖场是不是已经太多了”的议论，在行业媒体上不断出现。

现实的回答是：不够多。2004年，鼎好、中科贸等卖场相继进驻中关村。在以海龙为中心的方圆一公里半径范围内，云集了海龙、鼎好、太平洋、硅谷以及中科贸五家大型电子市场。同样，中关村的电子卖场面积已经接近20万平方米，比以前的总面积增加了近一倍。“僧多粥少”的过度竞争局面不可避免。就在2004年8月13日，鼎好电脑商城开业不到半年，就与海龙这一中关村老牌卖场发生了让人瞠目结舌的直接冲突。海龙的后面就是鼎好，鼎好的前面就是海龙，双方的几十名保安如古代两军对垒，在海龙北侧一条并不宽敞，却像咽喉一样同时可以连向鼎好的小马路上对峙数个小时。当时的目击者回忆，“鼎好开业之后，海龙面对来自身后的直接竞争，不仅在卖场服务方面大为改善，加大了咨询、送货、投诉的消费者一条龙服务，并且在促销方面，与鼎好咬得很紧。只要到周末，海龙就在大门口做促销，尤其是鼎好开业以后，海龙门口的促销活动几乎从来没有停止过，而且活动做得越来越大，搞得有声有色。当时海龙和鼎好之间有一条必经之路，双方的保安都力争将前来购物的车辆引导到各自卖场的停车场里，于是就在必经之路的马路口采取各种方式对车辆进行‘诱导式拦截’，最后甚至惊动交警来疏导。结果终于有一天因为拉客流，双方直接干起来了。”

这次对抗事件至今仍不时被人提起，因为在某种程度上它是中关村电脑卖场扩张过度，隐患重重的典型事件和缩影。随后几年电脑卖场全面萧条的事实，证明了当时无序膨胀所种下的恶



京东商城，从电饭煲到笔记本各种消费品无所不包，这种大而全的互联网大超市才是真正可怕的巨无霸

果。除激烈竞争带来的销售环境恶化之外，种种钻营取巧的手段也愈演愈烈，电脑卖场“奸商横行”成了消费者购物之前的事先印象，这使得买卖双方缺乏互信，很多可有可无的矛盾一触即发，大大增加了销售中的纠纷和成本。虽然这些矛盾当时并未显现出直接的效果，但对于后来卖场的萧条，是个长期而深远的影响积累。

表面来看，电脑卖场的衰落，有来自国美、苏宁等3C卖场竞争对手扩张原因。但事实上，20多年历史演变中，电脑卖场在整个经营环境中所扮演角色没有发生本质改变才是内在原因。20年来，中国电脑卖场依然只是一个物业的管理者，其本质与农贸市场、小商品市场并无二致，导致从内部到渠道都存在着许多复杂的竞争关系。除了鼎好与海龙曾经发生的直接对抗之外，科贸电子城旁边的苹果电脑展示店也曾经在2006年遭遇针对性打砸，事情至今没有处理结果。更不要说那些未曾见诸媒体，即在瞬间爆发并消失的小冲突了。根据经营的商户透露，“这种冲突每周都有好几次，见怪不怪了”。



3C连锁卖场，传统大型集散型卖场的最直接竞争对手

不过纵观中国电脑卖场发展的这20年历程，可以看到核心的问题不在于卖场的扎堆。毕竟名声在外，规模也能带来更大的效益。而且中国市场的消费需求深不见底，生产商的总体规模一直增长，这说明只要经营得法，只会走上坡路。关键的困难在于，不仅仅电脑卖场的名声在外，电脑卖场“奸商云集”的名声也在外，这使得越来越多的人通过其他渠道满足自己的需求。以京东商城、淘宝网店为代表的是电子商务平台渠道，以国美、苏宁等3C电器城为代表的是大型连锁卖场渠道。2008年以来，中关村3·15消费维权平台接到的投诉一直保持增长，并在2009年初达到了一个小高潮，这意味着在经济危机的压迫下，经销商更频繁地通过不诚信的行为来赚取更多利润。在村里寻访的时候，一个熟人不经意给记者透露了一些，“现在每天的生意都和从前没法比，店铺里的销售人员经常无所事事，所以很多规模小的商家现在只能靠坑蒙拐骗的手段来保证利润。没办法，大家毕竟都要吃饭啊。”

这些手段中，最常见的就是“转型号”。即先与顾客就一个型号的产品谈好价钱之后，待顾客付款，再声称没货，逼迫消费者购买另一个型号的产品。即使顾客不买，要求退款，也会强行扣押一部分“赔偿金”，这是一年以来遭到投诉最多的不法行径。4月1日，在“中关村1+1”工程举办的“第四届中关村诚信月‘诚心融冰’座谈会”上，这一判断得到了证实。一些参加座谈的经销商坦言：“如今的形势下，大一点的商户还可以撑一下，小商户的日子就很难过了。这些手段（欺骗消费者的不诚信行为）虽然不合理、不合法，但事出有因，对小的经销商来说，眼下不这么做怎么生存？如果他们都退了，满场空荡荡的柜台，没有了人气，大经销商也活不了几天。”

经济危机引发诚信危机，这就是目前所有人都在面对的难关。中国电脑卖场20年，就在这样的嘈杂和争执中，走到了转型的关口。

三、一个消费者的自我放逐


早年的电脑卖场，这等程度的空间和装修，已经是非常上等的店面，如今则已经不入流了



如今的电脑卖场窗明几净，环境优良，但消费者心中的消费环境却不是那么容易改造的

卖场面对的困难总是多种多样的：上游供应的压迫，场地承租的波动，市场季节的变化，经济形势的影响。诸多因素使得消费渠道的形势日渐艰难。但对于下游的消费者来说，面临的问题就简单多。买，还是不买，这不是个问题。到哪里买，怎么买，这才是至关重要的。当所有的目光集中在卖场中间渠道的时候，消费者如何看待这个问题，却往往成为视野中的死角。这不仅仅是因为他们面临的问题更简单，选择更加容易，也是因为真正重视消费者需求和心理的从业者，在这个年代真的是少数。所以才形成那样一种“四处奸商”的舆论环境，其实，原本问题没有那么严重。

经历一番劝说之后，专注于淘宝网店生意的雪候鸟终于答应给记者写一些自己关于电脑消费的感受，对于她来说，这已经是很大的付出。除了不愿意回顾那些烦恼，也懒得写那么多文字的原因之外，写字所耽误的时间对她来说也是不可承受的。“我花两小时的时间写这个东西，也许网店就少了好几笔生意，损失好几百啊。还要想着那些不开心的事情生气，这真是个赔本的买卖。”

经历两天的催促之后，终于有了下面这篇断断续续成形的文字，“别和我说中关村”。这篇充满东北风味的叙述，充分体现了一个不懂电脑的用户电脑消费观念的逐渐转变。

“别和我说中关村，想想都生气。这么些年在那里也扔进去十好几万了，买的东西也不少。说有用吧，也都用着呢，可中间受的气让我觉得宁可多花点钱到别的地方去买。我现在用的这个笔记本就是打电话从戴尔直销买的，用了两年多了也挺好，自己感觉也比较合算。你看那台神舟笔记本，现在扔那里完全就是个摆设了。本来还可以用来记账的，自从去年买了个明基笔记本之后它也退休了。那个神舟就是从前去中关村被忽悠买的，那时候自己对这些也不上


黄静事件影响的不仅仅是华硕的品牌，更多的是打击了消费者的消费信心


无所事事的销售人员，不过很多人都在互联网上找到了自己的第二职业

心，觉得能用就差不多，价格又便宜，就买了一个。可回来没几天就开始和我闹情绪，不是USB插口不行了，就是电源总接触不良，过两天键盘的数字键又有两个不行了。出个毛病去修吧，人家说好，你搁着过两天来拿。过两天一看倒是修好了，没几天又有新毛病。总修也不是事啊，闹心。最可气的是过年我回锦州老家，说带着它给表弟表妹放个碟看，结果放着放着画面不动了，彻底死机。弟弟妹妹都笑话我说你这啥破电脑啊，把我给气的。回来找他们退货，说用的时间太久，还修了好多次，不给退，只能接着修。一怒之下出门我就到苏宁买了个明基本子，用了蛮长时间也挺好，中间我老公把茶倒键盘上了，拿去修了一下回来接着使，到现在也挺好。所以中关村那地方去不得啊，都是专业人士才敢在那混，不明白的三两下就被说晕了，啥东西都天花乱坠。早年老公经常去那买东西，啥配件也都买了不少，那会还好，就算不小心东西买贵了，至少货真价实。现在家里两个台式机都是那会儿打下的基础，慢慢升级到现在4台电脑都够装起来了，单硬盘就有快十个，更别提主板、显卡、CPU了。如今老公工作忙，我要啥东西都只能自己去买，我也就敢买个刻录盘啥的，被骗一次也学会了，贵一点的东西根本不敢买。那卖东西的都是赵本山大叔级别的人物，看人下菜碟儿，话说的一溜一溜的，好人能给说瘸了，瘸子能给说好了。所以打从前年年底我在网上买了个数码相机之后，就再也没在中关村买过大件，顶多是买个耳机或者存储卡啥的。别的东西去哪买都行，别去中关村，耗不起那精神。

我家电脑多，光台式机就两台，那边还有两个机箱，一个CRT显示器，都能用，就是电源接口不够，用的时候需要从卧室拉插线板。家里平时放着4台笔记本，我自己用一个记账，一个出门带着用，老公用一个看碟，还一个是摆设。这还没算上那些手机、MP3和数码相机，还有移动硬盘、音箱啥的，所以说这些年真没少买这些东西。开始的时候都去中关村买，那时候这些货只有那里最多最全，也好挑，就像我自己买衣服总喜欢先去动物园、大红门服装市场先去看看，都一个心理。可是现在卖电脑的地方越来越多，价格也都差不多，就没必要去中关村晃悠了。出门走几步就有国美，品牌机卖的也挺好，售后服务也可靠。懒得出门，上网搜一下就都可以解决了。淘宝上啥配件都有人卖，也可以讲价，还都挺重视信誉，我家里用的优派液晶显示器就是淘宝上买的，到现在一直用得很好。再懒一点不想自己装电脑，也可以直接买整机，我表弟到北京来上大学，先买了个整机就是我帮他在网上买的。后来嫌出门不方便，又帮他在网上买了个三星笔记本，也都挺好。其实价钱对大家来说不是最重要的，还价还来还去也就是那点便宜，去网上查一下也都知道能有多少，关键是省心。想想你要是买个笔记本还遇到黄静那个事，多糟心啊。不值多少钱，再给弄进去，人还活不活了。有那时间在网上勤快点，多成交几笔生意，几天就够再买一个笔记本了。现在这些东西也都便宜，手机相机都成耗材了，几个月就可以换，也就一两千块而已，没必要再去那地方劳心劳力。现在经济不景气是真的，那就需要大家更努力，多挣点钱。有时间放在自己的事业上多好啊，不至于为几个小钱再去闹心，时间长了人都老得快啊。活着啥都不图，就图个省心舒坦，你说是不？”

于是在“省心省力省时间，努力挣钱为明天”的旗号下，更多的人放弃了电脑卖场这个鱼龙混杂的地方，选择了更多其他渠道，这对于艰难中的电脑卖场来说不是个好消息，但对于整个行业来说，却是一种更加成熟和理性的消费心态。当这种心态逐渐形成的时候，已经沉浮20年的中国电脑消费市场，真的已经开始转型了。


中关村的标志——双螺旋，有人说这象征着理智和激情并重，不过现在看来显然出了偏差

除了变化不变之外，一切都在变化，电脑消费市场也不例外。从早期的人人DIY，到现在的上网随便买，这是知识成本和经济成本逐渐下降的表现。这验证了我们国家经济实力的上升，也验证了消费者心态的成熟。面对市场需求的变化，也许这次突如其来的经济危机，却是一个非常好的转型机会。减少流通成本，提高服务质量，这句喊了多年的口号和理想，正在一步步走向现实。有人要倒闭，就让他倒闭去吧，他总会找到新的盈利之道。面对变化，我们都无法抗拒。P

王老师课堂之 阳仔，阳仔，我爱你！



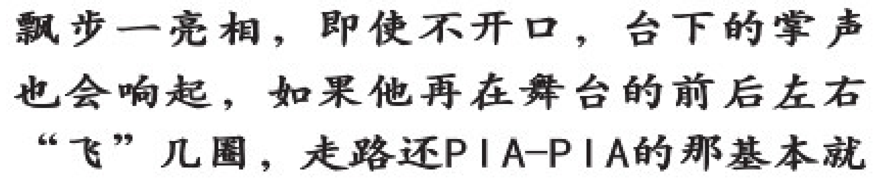

■北京 王老师



有句话说得好哇：人不可貌相，海水不可瓢崴。2008年中国着实火了一把，这把火一直烧到了2009年，烧得不少人屁股冒烟连红带紫。说起这批红得发紫中的佼佼者那就得属诨名"小损样儿"、自称：山不转水转，水不转人转，风风火火二人转，转不出的缘里缘外，转不完的缘系缘牵，"为戏痴迷、为歌疯狂"小沈阳是了。

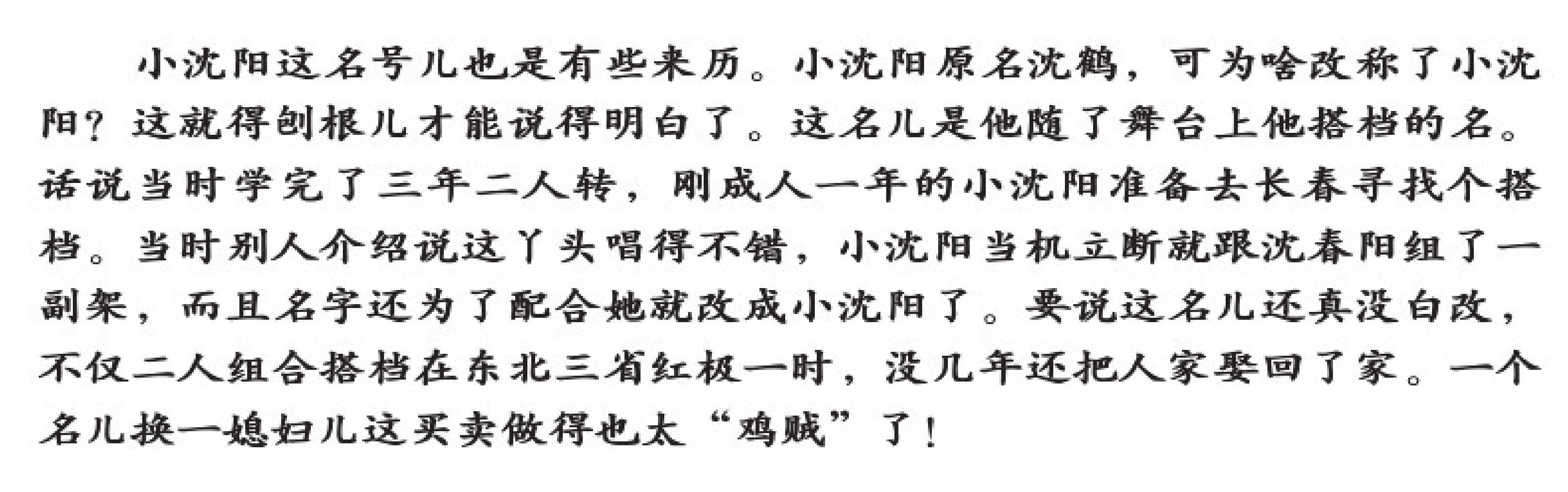

我叫小沈阳

如果硬要说小沈阳的红有着三分运气成分的话，那跟人家的七分努力也是分不开的。您老人家单从二人转在东北的火热程度就可想而知二人转演员在东北有多少，不敢说是"群星"闪烁吧，也能算是三木成林了。要想混出个模样儿，没有卧薪尝胆的精神真趟不了这条河。小沈阳为了混个"脸熟"没少下功夫，首先在服装造型上就大胆创新，煞费心思。先说发型：有时梳个"雷劈的缝儿"号称"一线天"；有时溜光水滑纹丝不动，蚂蚁爬上去都得拄根儿拐；有时模仿"小贝"的造型，让贝克汉姆恨不得一头撞死。演出服则是衬裤当上衣，花布裁成七分小短裤穿跑偏后也能面不改色心不跳的号称是"苏格兰风"。肩上再背个帆布包或花布包，贴个名牌的标签，再加上花布鞋和两只脚上不同颜色的长腿袜。在舞台上每次出场时都要大肆渲染一下气氛，只要他迈着轻盈的飘步一亮相，即使不开口，台下的掌声也会响起，如果他再在舞台的前后左右"飞"几圈，走路还PIA-PIA的那基本就达到全场沸点了。所以在这要辟个谣：早先有些报道说人家红全是靠拍师傅的马屁，这说法有些过激，人家老赵怎么说也在江湖摸爬滚打这么多年，能这么容易就被几下拍蒙蔽双眼吗？关键时刻还得靠实力！

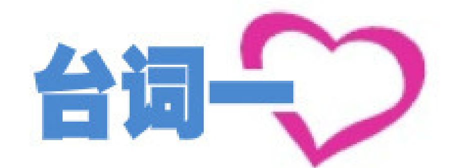



夫妻二人同台演出

小沈阳这名号儿也是有些来历。小沈阳原名沈鹤，可为啥改称了小沈阳？这就得刨根儿才能说得明白了。这名儿是他随了舞台上他搭档的名。话说当时学完了三年二人转，刚成人一年的小沈阳准备去长春寻找个搭档。当时别人介绍说这丫头唱得不错，小沈阳当机立断就跟沈春阳组了一副架，而且名字还为了配合她就改成小沈阳了。要说这名儿还真没白改，不仅二人组合搭档在东北三省红极一时，没几年还把人家娶回了家。一个名儿换一媳妇儿这买卖做得也太"鸡贼"了！



说来倒去，人家那些家底儿跟同学们也扯不上关系，接下来聊点儿能跟咱有关系的话题，人红了就得整点宽粉、粉丝什么的烘烘摊儿，这叫找找大腕的感觉，小沈阳先生这感觉找的那是相当的到位。烧锅炉的保镖座着，送鲜花的托托着，这能不红吗？可人家还不知足，这不，都PIA-PIA的找到网上来了。不信？那就竖起耳朵，且听王老师一一道来！



我不是名人，就是一人名。

太阳出来东方亮，山炮啥样我啥样——小沈阳百度百科个人介绍

http://baike.baidu.com/view/1385811.htm


经典造型

小沈阳到底何方神圣？从哪来？到哪去？家里几口人？人均几亩地儿？这网站里都给人抖漏出来了（家庭住址、个人隐私除外）！要说能找这么全还真不容易，可都便宜给那些只瞪着眼白看的人了（包括王老师）！看了他不服输的精神和从艺经历让人不禁感慨80后也是能吃苦的，今天这份田也该人家得点收成了。借下小沈阳的座右铭，让那些抱怨世界不公、却从没想过自己努力的人慢慢思考思考去吧：不要只想要，付出不能少。不要急着要，一定要戒躁。不要求回报，该到自然到。不要急得到，心静便无恼。说话要想好，办事要公道。说到要做到，不要瞎编造。做人要地道，才能步步高。走就走正道，好人有好报。

随着小沈阳一路高奏凯歌大踏步前进，除了电视之外，他对网络的影响也渐渐露出端倪来。小沈阳的经典台词很多，作为随时都产生新事物的互联网来说，小沈阳为广大网民提供了无限的遐想，甚至有女网民为自己即将出生的宝宝的名字，都用小沈阳的招牌台词“PIA-PIA”的来命名。苦于不知道此词的正确写法，而上网向众网友求助。更有些想象力丰富的网民，痴迷于那“迷人的”东北腔，甚至构思用沈氏语言来创造出新的“文字”。“造字倡议”一出，竟然得到了空前的支持。不过此苗头一经面世，也急坏了不少老夫子，唯恐教坏了小孩子。目前互联网上的新创文字已经不老少，如果再忽忽悠悠的不间断的往外冒，那还得了？其实众位夫子是多虑了，这些“文字”也只用于平常朋友之前玩笑之用，各位同学还是不会丢弃我国五千年的文化滴。


小沈阳电视剧造型

此链接里还有不少有趣内容，想看的朋友们就自己费点劲搜下去看了嚎。



奶奶，我不是玩意。



PIA-PIA 我就溜达，我可顽皮了呢！——“童心无限”小沈阳官方博客

http://xiaoshenyangvip.blog.sohu.com/

人家小沈阳的这博客老火了，人气旺得房顶差点都给点着，你要问这是为什么呢？一是人家文采好哇，虽说写的都是日常生活记录吧，可时不时的用沈氏语言甩出几句搞笑的“片汤儿”话，大家看着乐呵乐呵皆大欢喜。二是最主要的，有“草”味儿！这话怎么说的？就是“草根”呗！虽说人家现在是个大明星，可想当初在东北三省也是买张票就能随便看的主儿，这样的人身上少了那些明星的“派儿”，但是表演风格更适合大众口味，贴近生活，相比那些所谓的大腕更容易收买民心，拉近观众与表演者的距离，理所当然的就会得到更多人的青睐，再看看那些唠家常似的日志，加上数月来迅速积攒的人气，想不“火烧房顶”也不成啊。更重要的是，众多网友能在这些看似嬉



不亦乐乎小沈阳

笑怒骂的话里找到不少生活中的智慧，其中最能让人感到豁达的就是那句“山不转水转；水不转路转；路不转人转。就算遇到了再大的困难，地球照样转。”看过让你仔细琢磨琢磨，还真是那么回事。还有啥比地球不转更让人闹心的事呢？想来想去，还真觉得自己让些鸡毛蒜皮整得闹心巴拉的真是不值当！



太阳出来照大地！欢迎大伙来看戏。

人不可貌相，海水不可瓢崴——小沈阳官方网站论坛

http://92xsy.com/



▲我使劲琢磨呢

虽说人家小沈阳长相老苛碜了，可待见人家的人还真是不老少，看看人家官网上的浏览加留言量就知道了。这官网的好处是啥呢？就是啥都有！小沈阳最近的动态、任何有关小沈阳的新闻、小沈阳的二人转、小沈阳在各台的表演视频、小沈阳的独家专访、还有小沈阳给论坛坛友的留言等等。虽说人家物多吧，但不杂，人多而不乱，谁都在谁那旮旯里老实儿呆着没人越那条“三八线”！

没那一目十行的本领也别犯难，直接在右上角输入想找的新闻的关键词就成，要是这俩字你也懒得打也没问题，直接在热门话题里搜索就成，什么赵本山又带爱徒拍广告了，张艺谋找小沈阳看剧本了等等，保证条条都是头条，手脚勤快点的也能留个言热热场做个评论啥的。差点忘了，在这官网里还能听到小沈阳的原唱单曲，再看看小沈阳最近的生活照，虽说仔细瞅人家还不如乍瞅，同学们也就未雨绸缪，权当锻炼自己的胃动力了吧，还能省俩药钱。





本想赶在12点前来写几句，结果还是过了点儿，看看日历今天是2月最后一天。从3月开始就更忙活了。两天前是二月二龙抬头，不知道大家都剪头发没？哈哈，在俺们农村，一到二月二就不能像过年一样吃喝玩乐，父老乡亲们就开始忙农活了。有时还挺想农村的日子，虽然苦点儿累点儿，真锻炼人呐。这些年表演二人转，如果没有农村生活的底子，还找不到感觉呢。

最近实在太忙了，博客里好多评论和留言不可能挨个看。但还是有粉丝总结后转发给我，看了后老感动了。你们也太细心了！我知道大家是为我好，所以呢，我会考虑你们的建议，多保护嗓子，少抽烟啥的。再过几天就和师兄弟们去北京演出了，到时候会见到北京的阳光粉丝们。一想到你们就觉得老亲切了，可我有时忙过头了，对大家照顾不周的地方，请你们多担待啊。

今天上来就是特地感谢粉丝的，永远爱你们，阳光粉丝一家亲啊~~~ 晚安！

小沈阳对粉丝的真情告白

老妹儿，你能逮着我啊？



这是为什么呢？——小沈阳粉丝团

http://www.52067.com/



热情的粉丝

估计小沈阳自个儿也纳闷，咋一宿就红成这样式的呢？铺天盖地都是自己的照片、视频。各家媒体挤破脑袋都想给自己弄个独家专访啥的，这有啥可纳闷的？人气足呗，借着这热腾腾的人气，在电视里滚动播出，不间断重播，那收视率还不让台长的嘴都乐歪了！这高收视率的关键就在人家小沈阳的粉丝们身上了。要说这粉丝从三五群人到现在数以万记，浩浩荡荡的就闯进了互联网上，可人这么多，这人心散了队伍不好带了可咋整呢？人家有聪明的啊，盖个群围个栏啥的都圈起来呗，这大家齐心协力，抱起团来都摇旗呐喊“阳仔、阳仔我们爱你~”这声势不震倒也得唬倒不老少！



小沈阳浩荡的粉丝群

四五个大老爷们追着打我，跑着跑着，我就跑到一个坟圈里了，他们看我趴在一个坟堆上不动，问我咋回事，我说，我到家了，你们还追啊！吓得他们转身就跑。

这下人多不说，还各个不遗余力的连捧场带支持，这粉丝“团”这就这样式来的！

其实这团里也没啥事，也就闲了大家围一块磕点瓜子喝点水唠点小沈阳最近又啥啥啥的，可对于小沈阳的粉丝来说这唠的过程就是在进行一项“神圣”的事业，那个小沈最近咋样啊？又有啥活动需要咱捧场啊？又有了点新段子留给小沈进行艺术加工下吧等等，这在沈迷心里可是头等大事。别说大家都是闲着无聊没事做，在这个人情淡薄的社会，能因为某个人、某件事让一大群的人抱成团、成为他们的同一个目标，这样促进团结的事你还去唠闲话又是为什么呢？你要是在这“裙子”里不加入大部队的讨论小组，被冠以不合群的罪名是小，要是被群殴？后果自己想吧！

除了这个粉丝团，还有个小沈阳粉丝网（http://www.haha6.com/）、粉丝团（http://xiaoshenyang.g.ifensi.com/），鉴于此类网站里面的内容跟官网的内容大同小异，都是视频留言啥的，在这里王老师就不做过多的介绍，各位有兴趣的同学可以在业余时间去自习一下！

台词五 “太阳出来照大地！欢迎大伙来看戏”——小沈阳小品与各台春晚节目合辑

http://v.ku6.com/show/AW9j86Ymj6-SSI9C.html
http://www.tudou.com/playlist/id/4973555/

面对小沈阳的演艺之路，不少同学喜欢拿他跟他的师傅赵本山做比较，认为俩人有很多共同点：都是蹿红于东北三省，属于“草根”明星，俩人都是以男扮女装出身，就是一个是老太太，一个是让人有“大海”感觉的年轻少女（呕！——王老师忍不住晕船了）。俩人真正让亿万观众认识还都是通过春晚，这么细细说来还真是这么回事，但是人家小沈阳有一点比他师傅点正——此话怎讲？人家赢在高科技上啊！你想，老赵同志出道那个时代家家刚普及黑白电视，偶尔听听收音机。可人家小沈呢？先是电视都有色儿了，再者渔网、电网、互联网啥的这么发达，想看视频看视频、想听单曲听单曲，并且随时都能看着。这不，随便上网一搜，只要有“小沈阳”仨字的视频全都蹦达出来，哪还会出现大盒子收音机搂着，在电视跟前儿守着等着盼着看（听）小品那么闹心的事儿，直接点击进入咧着大嘴露着白牙乐就完了！



演戏代言两不误

小沈阳节目现场爆粗口 激怒江苏卫视女主持

2009-03-11 03:47:07 来源：新华报业网(南京) 跟帖 5347 条

小沈阳和媳妇沈春阳在江苏卫视节目现场表演二人转，演完时，女主持赵丹军来搭话，结果小沈阳来了一句他常在舞台上说的玩笑话——“臭不要脸的”。赵丹军红了脸，生气地对小沈阳说，“你得给我道歉。你不道歉，这节目就不录了。”



偶尔也来点负面新闻

女：这辈子和你过得够够的了，下辈子一定要找一个骑着白马的王子。
男：骑白马的不一定是王子，唐僧有时候也骑白马。
女：唐僧也比你强！
男：是啊，能过就过，不能过吃肉呗。

台词六 “哎呀妈呀！”之——小沈阳会员论坛



http://www.eq17.cn/

人红了有啥好处？他自个儿挣钱了？粉丝们要穷忙了，这个网站那个坛的，人都乌泱乌泱的，想凑个热闹可不知道暗号还进不去，好容易进去了吧还不一定有说话的机会。那咋整？只能修炼传说中的潜水功，暗自观战得了。这一观可了不得了，这里还真是麻雀虽小五脏俱全的架势，什么聊天灌奶没事瞎白话的地儿，约个三五好友就唠呗，唠累了就乐，进视频版块里瞅瞅小沈阳又出啥幺蛾子呢。看累了也好整，咱就听呗，小沈阳人家可是号称HIGH D的嗓子，要不是你命好凑巧遇到，这辈子你估计都听不着啥叫天籁之音（此处运用了夸张加比喻的手法），什么VITAS、莎拉布莱曼都不在了，听了都得汗颜自己嗓子不够高回家闭关接着修炼去了！当然，人都有个审美疲劳啥的，再说这人又长得太违章，看了也闹心。没关系，先到留言版劝劝小沈阳去整个容啥的，别再动不动出来吓人。完事儿了再到别的地儿转悠转悠，看看更老的一张脸——他师傅赵本山嘛！这张老脸虽说不咋地，可都在观众面前晃悠了二十来年了，多少也把大众朋友锻炼出了些免疫力。啥？王老师竟给介绍老脸？别急呀，这不是还没介绍完呢吗，再看看刘老根大舞台啊，这里面可都是新鲜的吧？怎么说本山兄的徒弟也不老少，再众口难调也总有适合你口味的菜吧？除非你挑食，挑也不怕，就怕内容太多，各位同志们挑花了眼不消化呀。



漫画调侃娱乐圈



师傅教育徒弟

台词七 “怎么说我也是有身份证的人”——小沈阳“爆料区”

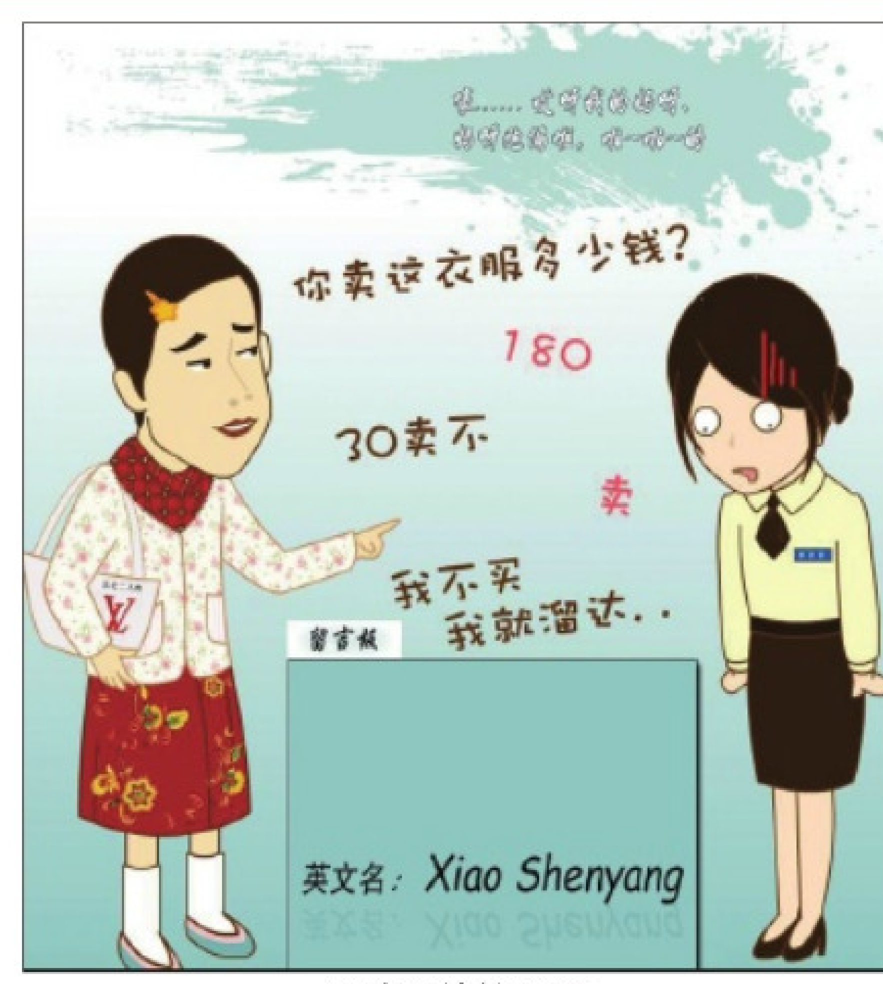
你说我是男是女袄，这个问题给我也整矛盾了。

http://xiaosenyang.com/

课上到这会儿有的同学该嫌王老师磨叽了，咋半天了这粉丝的事儿还没整明白呢？不是没整明白，是挑主要的说。大同小异的全都忽略不计，咱讲就得讲与众不同的，怎么说王老师也是个自律的人民教师，不能白拿课时费不是？这个粉丝团相比较上面所讲的那些虽然大致无异，但是小有变化，增加了一个版块——我最阳光“爆料区”！别看就这么一个小小的不同，可满足了多少“勤学好问”的同学的好奇心啊，视频、小品就那个十几、二十个，翻来覆去的看胃动力再好的人也该看吐了，关键是造成了欣赏麻痹，没有了视觉刺激。这爆料区大大满足了疲惫的同学们的感觉神经刺激，还有什么比有笑点的八卦隐私，更能点燃各位同学的兴奋神经呢？当然了，这里公布的八卦隐私是建立在不伤害当事人的前提下滴，各位同学也会时不时的拿出自己无伤大雅的糗事来娱乐大众，作为一名笑星自然更得有这种献身精神了，一人乐不如与众同乐嘛。



◀经典台词沦为广告语



小沈阳搞笑漫画

台词八 **阿姨阿姨夫你们好！**

“我太有才了，上辈子我是裁缝”——单曲《我叫小沈阳》

http://v.sohu.com/20090331/n263122883.Shtml

小沈阳的红除了个性的打扮、搞笑的表演，还有另一个最大的特点就是嗓子亮。至于有多亮，这已经是地球人都知道的事儿就不用多白话，如果真有不知道的上网看看那些表演视频也就不难知道了。出道这么些年，每次欣赏小沈阳那美妙的歌声几乎都是在模仿别人，不过这下终于逮到扬眉吐气的机会，继公开向韩红邀歌后没几日，就由歌手高进为其量身定做了首单曲《我叫小沈阳》，歌曲旋律动听琅琅上口，歌词里也拿自己的长相开涮起来，另外也加入了擅长的模仿阿宝和刀郎的歌曲片断。听上去感觉不错，但是隐约可以感觉出创作时间的仓促，加入的模仿片断有些突兀，跟整首歌曲整体感觉上不太搭。但是被小沈阳完美的嗓音和略带诙谐的唱腔演绎出来的感觉那还是相当不错的。在央视《同一首歌》上首唱之后更是得到很多粉丝的高度赞扬与追捧，之前推出的一首单曲《不亦乐乎》也在短时间内窜上了各大排行榜的显眼位置，之后趁热打铁又推出了《为什么呢》和这首《我是小沈阳》。小沈同志革命热情是高涨的，有意占领更多的高地，为以后混迹江湖做着长远的打算。革命尚未成功，壮士是仍需努力！



1	大海	小沈阳	试听		
2	大海	小沈阳	试听		
3	大海	小沈阳	试听		
4	大海	小沈阳	试听		
5	十年	小沈阳	试听		
6	十年	小沈阳	试听		
7	不亦乐乎	小沈阳	试听		铃声
8	不亦乐乎	小沈阳	试听		铃声
9	为什么呢	小沈阳	试听	歌词	
10	为什么呢	小沈阳	试听	歌词	
11	大海	小沈阳	试听		
12	不亦乐乎	小沈阳	试听		铃声
13	不亦乐乎	小沈阳	试听		铃声
14	为什么呢	小沈阳	试听	歌词	
15	不亦乐乎	小沈阳			铃声
16	不亦乐乎	小沈阳			铃声
17	为什么呢	小沈阳	试听	歌词	
18	为什么呢	小沈阳	试听	歌词	

小沈阳歌曲下载



**你瞅你长这么难看还出来溜达，
在家呆着呗，光顾瞅你了，都撞树上了。**

哎呀我说别人跑你不跑是吧…你藐视我是吧？我说你咋不蹽呐？——山寨版沈阳“小沈龙”

http://baike.baidu.com/view/2196626.html?tp=0_10

咱今天课堂主人公的“革命道路”充斥着浓重的“山寨”味道，临了临了自己刚山寨完别人，又被别人山寨了，山寨版的多了，最出名的应该算是名字也山寨了一把的“小沈龙”了！据说这位现在在北京某郊区的演艺场所里也算是一名角儿、台柱子，慕名前去的观众那是不老少，老板的嘴都要乐得咧到后脑勺去了。传说这位小沈龙的从艺史跟小沈阳差不多，父母都是从事二人转事业或者超级爱好者，从小在家庭的艺术氛围中熏陶着就步入一条“不归路”（特注：此词在此做褒义讲）！小沈龙打小儿就唱起了二人转，偶尔看到了小沈阳的表演就有种似曾相识的感觉，用他个人的话来解释就是俩人都有种“变态范儿”，再加上自己身材、长相都与小沈阳有几分相似的便利条件，在北京混天地的戴小龙就正式更名为“小沈龙”，于是乎就刻苦的模仿。一个词、一句话的语气都用半宿的时间来琢磨开始了自己的“山寨”生涯，却也混得风生水起！但是出来混总归是要有些真把式，人家小沈阳最起码靠着把HIGH D的嗓子即使将来小品演不下去了，也能混个歌唱界活下去，就好比是玩蹦极，是上是下就没一定喽！

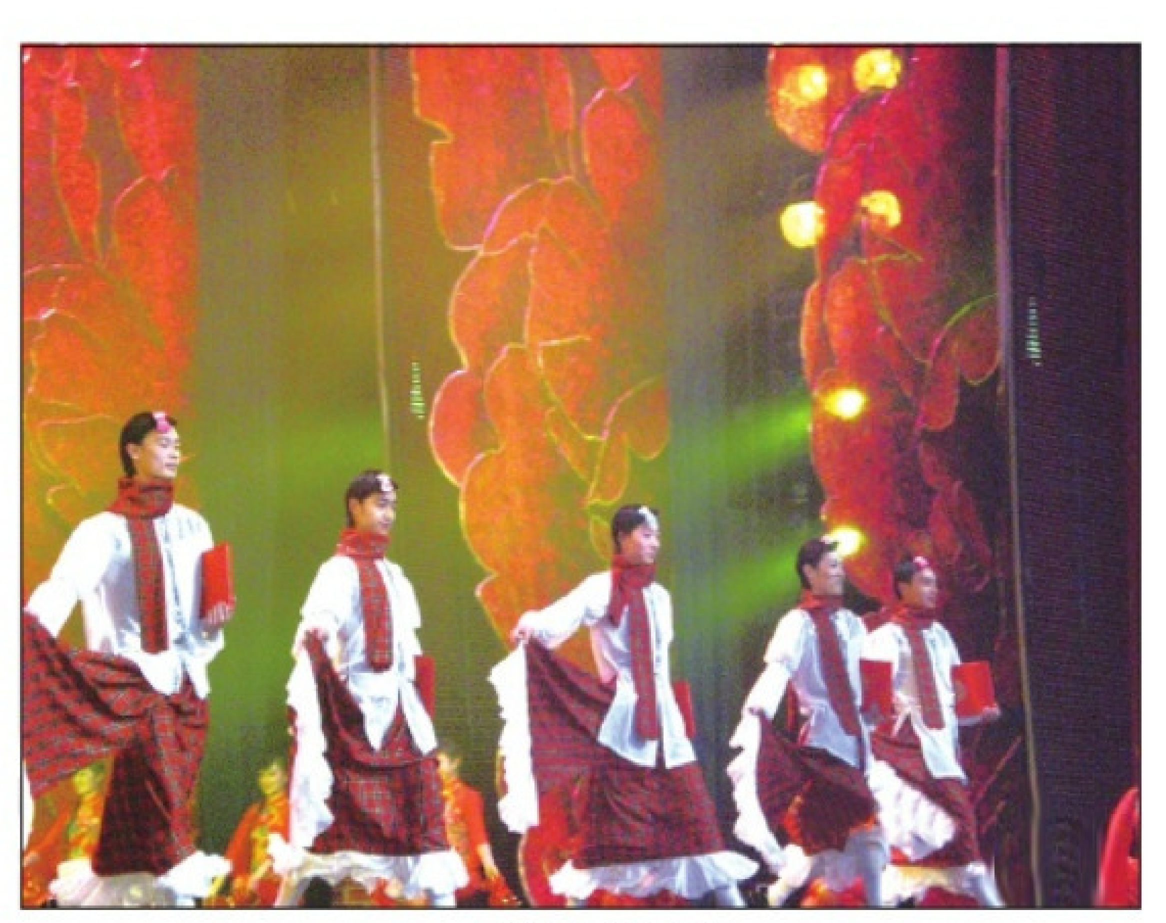

山寨小沈阳之小沈龙

台词十 “要问我是哪一个，人送外号小巩俐之——小沈阳面对山寨自己”

http://tv.sohu.com/20090224/n262426386.shtml



小沈阳这仨字没红之前，有俩字特红，那就是山寨。说白了就是盗版假冒伪劣啥的，就是名儿好听点。手机有山寨、电脑有山寨，就连人都有山寨！长得稍微像点的山寨明星就参加各娱乐节目混个脸熟，过把上电视的瘾，这是三等山寨！长得百分之八十相似的，就模仿个动作拍个侧脸照代言个山寨品牌啥的，这是二等山寨！长的有点像，专业也有点像的就彻底模仿，还模仿得小有名气不仅能靠此养家糊口，碰到真的也能抗衡一下的这就是一等山寨了！这被一等山寨者模仿的明星们大小也都是腕了，像人家周杰伦的山寨版，自跟真品同台演出后就火红火红的了。现在小沈阳也出山寨版这是好事还是坏事？人家小沈阳说了，模仿就模仿呗，那我还模仿别人呐！没错，能被模仿从侧面严重的说明了一个问题，就是现在自己已经够红了，要不人家模仿自己干啥玩意儿？又不值钱再挨顿揍也不值当的。再咋像也不是同一人儿，自个儿也没啥损失。没准借这山寨的火候一炒，自己还能再小蹿一把，红上加紫没遇上祸还得了福，这美事给谁谁不干啊！



一“裙”小沈阳

我虽然不是名人朋友们，但是像我们周边这些国家，像马来西亚、泰国、越南、新加坡，还有俄罗斯哈——我都没去过。



台词十一 “他们把我名刻错了，我出来改改”——小沈龙模仿秀

http://v.ku6.com/playlist/index_3464064.Html

小沈龙有个目标，就是成为第二个小沈阳。如果不成，就打道回府。这个目标怎么说呢?有目标固然是好的，但王老师愚见，如若是我，倒是宁做第一个自己，更要对自己有信心，要相信自己是独一无二的。不过模仿毕竟是拷贝别人的东西来的，虽说有个用锯条拉出旋律来的绝活，但毕竟锯条的旋律有限，更何况也不能作为主乐器来演奏，许多民间艺人也会此“绝活”，所以暂时可以忽略不计。除此之外如果还能够发现并加入自己其他的特色或许还有发展前途，但若只是单纯的模仿，那最后的结局跟那些以往的山寨前辈们估计也差不多了。不说别的，先说原版的小沈阳，在竞争激烈的状态下急需创新，目前也正处于创新的过程当中，在新作品出来之前还是得靠那些老东西硬撑场面，那些段子固然可笑，可你看一遍笑，看两遍笑，如果翻来覆去的看到最后估计只能是苦笑了。照此看来，小沈龙的日子更不好过，还是早早打好自己的铺盖卷倒是明智的选择。不过凡事无绝对，毕竟小沈龙还年轻，如果能在模仿的过程中慢慢发现自己的优点，创造出自己的特色，成为又一搞笑巨星也是不无可能的。

小沈龙的模仿也被媒体所关注，电视台也为其做了专访（媒体采访小沈龙：http://news.163.com/09/0212/03/51U0VK8R00011229.html），小沈龙公开表示希望拜小沈阳为师，但小沈阳却婉转回绝了，他认为自己现在还是个学徒不适合收徒弟，更何况自己的道行也不到家，不过有时间还是愿意接触下小沈龙，或许二人会有些艺术上的切磋吧。

山寨版小沈阳不止小沈龙一个

不过目前各位同学还是暂时欣赏这些模仿片断吧，顺便也可以测试测试自己的眼力，考察考察自己是否有做伯乐的潜质，能否从这些模仿的视频当中找到小沈龙的个人特色呢？记得准备好眼药。

小沈阳经典台词

1.这是为什么呢?

2.走别人的路，让别人无路可走。

3.我太有才了，上辈子我是裁缝。

4.都说我长得寒碜，不过我妈挺稀罕我，我妈说小时候带我去公园，老多人围着问我妈："大姐，你这猴哪买的?"现在我都长开了。

5.出名了仍要慢慢发展，看看我穿的这身衣服，啥，你说我这大红配大绿不好看，别瞧不起人，我的衣服都是从专卖店买的。

6.我在商场逛，随便问一个服务员，你卖这衣服多少钱?她说，180元。我说，30元卖不?她说行，然后就让我交钱，我说，我不买，就是随便溜达。

7.太阳出来东方亮，山炮啥样我啥样。

8.多喜庆啊。

9.——我看你长得好年轻哦，这化妆品好厉害哦，眼瞅着都六十的人了，谁能看出来了。

——谁六十啊?人家一朵花没开呢。

——是啊，仙人掌嘛，六十年一开花。

10.PIA—PIA我就溜达，我可顽皮了呢!

11.眼睛一闭一睁一天儿过去了哈，眼睛一闭不睁一辈子过去了哈!

12.我到家了，你们还追啊!

13.不用拍，到我的班就是休息!

14.我看谁没鼓掌，到晚上我就趴你家窗户。

15.我的中文名叫小沈阳，我的英文名叫xiao shen yang !

16.老妹儿，你能抓着我啊!

17.咿!穿跑偏了，哎妈呀，我说走道咋没有裆呐。

18.我是有身份的人，什么是有身份的人呢?有身份证的人就是有身份的人!

19.太阳出来照大地!欢迎大伙来看戏。

20.要问我是哪一个，人送外号小巩俐。

21.哎呀妈呀，我可稀罕我这个小包了。320，打完折15。

22.我走死你!

23.观众朋友们吖，他们都说我长的像变态!

告诉你们，其实我一点都不像!我就是……

24.人不可貌相，海水不可瓢蒇。

25.趴趴地就溜达，谁叫我也不回头。

26.到我班儿了嚎，大伙儿不用老鼓掌，你们的手脖子一疼，我的心都疼。

27.你瞎啊!我这是棉花套子!

28.哎呀我说别人跑你不跑是吧?你藐视我是吧?我说你咋不蹽呐?我来啦。

29.老妹你别害怕，我是人，不是鬼啊!





感谢你们鸦雀无声~

尽管现在仍有许多人对小沈阳持反对态度，不认同他特意扮丑哗众取宠的风格，认为他所表演的东西太低俗难登大雅之堂，可依然抵挡不了他的大红大紫，他接下来的星途也是备受关注的话题。众人除了关心他能走多远，会不会昙花一现之外，更多人关心的是他何时能超过他的恩师赵本山，假如超过之后会不会翻脸不认人，毕竟艺圈里师徒反目成仇的案例也是不在少数的。再加上如今演艺圈的竞争是如此的激烈，那些真正担心和一些持看热闹态度的人翘首以盼，希望看出什么苗头。不过目前来看，小沈阳还是经常把恩师挂在嘴边，应该不是那种忘恩负义的人。人心本善，只有摆正自己位置的人、严以律己的人才能得到真正的成功和尊重，希望小沈阳今后真的如大家所期望的那样超过赵本山，最起码能够继承恩师的衣钵，充实自己、娱乐大众! P



磨豆点豆花，豆瓣尽其用

——开放的API引发Web 3.0到来

■贵州 冰河洗剑

“豆瓣”早已被网民们耳熟能详了，它是一个以电影、音乐、书籍等为核心的多元化SNS社区（http://www.douban.com）。

据说豆瓣聚集的大多是文艺青年，被称为文艺青年的天堂。当然任何人也都可以像我一样，注册一个豆瓣账号，显示一下自己的文艺素养，虽然只不过是在豆瓣上找找有什么自己喜欢的书籍或电影音乐之类的。不过时间一长，豆瓣的香味诱发出了豆瓣强迫症，其实豆瓣是很好玩的……

第一部分 豆瓣与Internet桌面应用化趋势

初玩豆瓣，可能只是把它当作一个管理影、音、书的网络服务，但豆瓣这样的多元化SNS还是很吸引人的。玩的时间一长，被豆瓣紧紧粘住之后，每天上网必上豆瓣，买书、买碟、呻吟感想发评论，很可能诱发豆瓣强迫症。其中最明显的就是刷豆瓣广播强迫症，只要面对屏幕，每隔3～5分钟，手指就会不由自主地点击刷新按钮。去掉豆瓣强迫症的方法，不如将豆瓣磨碎点成“豆花”，品尝豆瓣的另一种香味，却不必耗费太多的时间，也避免你手指的劳损。

品“豆花”，去掉豆瓣强迫症



在这个网络服务桌面化的时代，豆瓣也不可避免被期待开发出桌面客户端程序。“豆花”（http://www.douhua.im/）提供了豆瓣的桌面客户端服务，可以让豆瓣用户方便地在桌面收发广播，无需登录豆瓣（图1）。同时为了满足各种日益增多的Web 2.0服务需要，豆花集成了Twitter、Flickr等服务绑定功能，方便地发布各种信息。

1.老少皆宜的豆花



豆花美味且不挑对象，老少皆宜，只要能上网的用户都能品味豆花。

豆花是基于Adobe AIR平台开发的桌面应用程序，因此在使用豆花之前，首先应该下载安装Adobe AIR运行环境（AIR RunTime）。Adobe AIR 1.5.1安装程序（http://airdownload.adobe.com/air/win/download/latest/AdobeAIRInstaller.exe），将自动安装Adobe AIR运行环境，用以支持连接到Web的桌面应用程序软件（图2）。

跨平台的AIR技术

Adobe Integrated Runtime（AIR）是一种跨操作系统平台的Web开发技术，它的前身是Apollo，是美国Adobe公司在开发此项目时所命名的一个代号。AIR是专为网络桌面系统应用的一个执行环境（RunTime），可利用现有的Web开发技术，如Flash、Flex、HTML、JavaScript及Ajax等，开发出跨平台运行的桌面RIA（Internet Applications）应用。

使用AIR开发的程序不存在兼容性问题，可跨平台使用，在不同的操作系统上有对应的虚拟机支持，目前支持Windows、MAC和linux系统。同时，AIR开发程序的技术门槛比较低，不需要用户掌握Dephi、C++等复杂难懂的语言，开发程序相对简单容易得多。

利用AIR的优势，可以将各种复杂的Internet网络服务，转化为桌面应用程序。AIR的出现，开辟了网络服务桌面应用化的时代，使得网络服务与本地桌面程序变得难以区别，更加融合易用。

下载的豆花客户端程序安装文件后缀名为.air，在安装了Adobe AIR环境后即可直接双击运行安装。在首

次运行时，豆花会要求授权许可，以访问在豆花豆瓣的广播及相关数据。确认后弹出授权记录对话框，显示豆瓣API认证授权登录页面，用自己的账号登录豆瓣后，选择同意API认证授权即可。

需要注意的是，豆花可操作豆瓣上的数据，可进行的操作包括发布修改或删除评论、收藏、广播和日记。如果以后不使用豆花了，担心豆花泄露隐私，那么可手工取消API授权。在豆瓣个人设置页面中，点击“管理授权访问的第三方应用”链接，打开授权管理页面。在页面中找到豆花授权，点击“取消授权”即可。

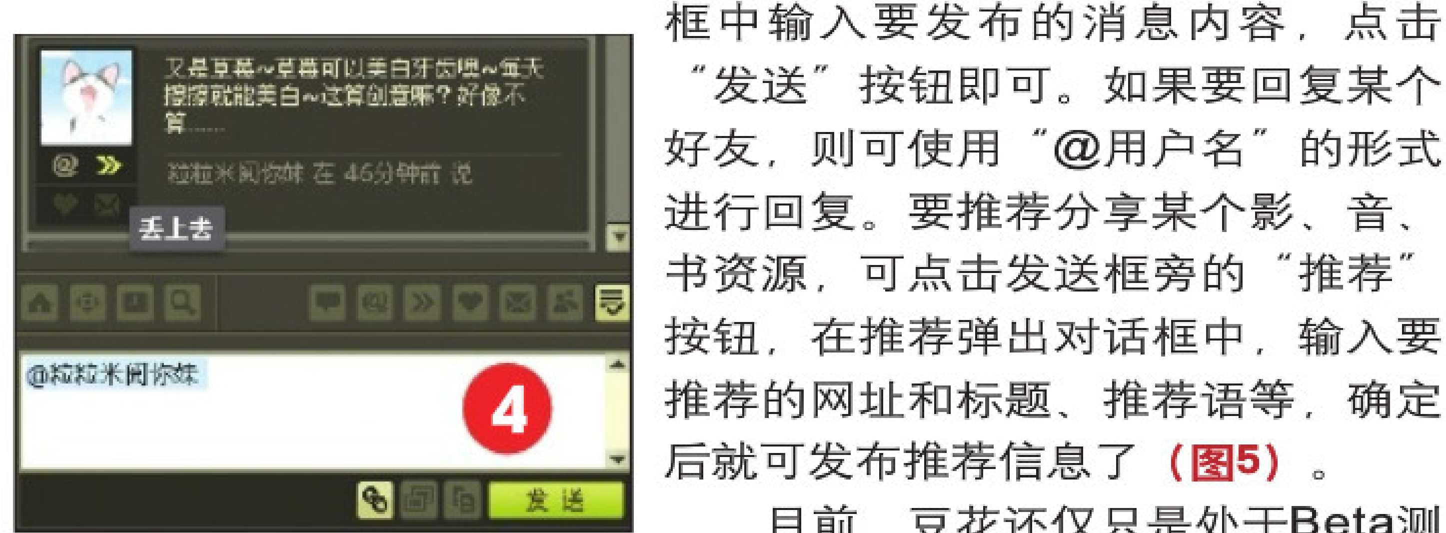
2.收发豆瓣广播，推荐分享

运行豆花后，就可以随时从桌面上收到朋友发布的新推荐、小组中的新讨论等广播信息。在桌面右下角处会自动弹出豆花的广播浮动框，显示广播消息内容。打开豆花界面，在界面中可看到好友的所有新消息内容（图3）。如果新消息太多，可点击“全部设为已读”按钮，就不会在登录时反复提醒新消息了。



在消息列表中点击某条消息，在新开窗口中即可看到消息发布详情，例如某位好友发布了一条有关图书的消息，点击消息后即可打开该图书的豆瓣读书页面。点击消息发布者头像，可打开好友的个人页面。另外，还可以点击“丢上去”，实现Re-Up发布信息（图4）。点击消息下方的“@”按钮，即可回复消息。

利用豆花可以方便的回复好友或参与小组讨论，在下方的输入框中输入要发布的消息内容，点击“发送”按钮即可。如果要回复某个好友，则可使用“@用户名”的形式进行回复。要推荐分享某个影、音、书资源，可点击发送框旁的“推荐”按钮，在推荐弹出对话框中，输入要推荐的网址和标题、推荐语等，确定后就可发布推荐信息了（图5）。





目前，豆花还仅只是处于Beta测试阶段，绑定Twitter、Flickr等热门网站账号，及查询内容和上传图片的功能还正在开发中。豆花界面上的许多功能按钮还是灰色的，相信不久豆花完善之后，将为我们带来更加便利而强大的豆瓣及其他Web 2.0服务。

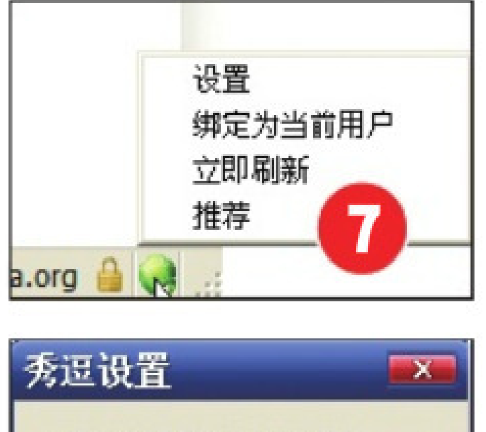
豆瓣作豆饭，Firefox尝尝好滋味

在豆瓣的SNS化服务中，友邻广播是非常重要的一部分，如何高效、实时接收友邻广播呢？豆花提供了一个跨平台的桌面客户端，使用很方便，同时也有许多其他的豆瓣友邻广播工具。

1．“豆瓣秀”——实时获得豆瓣好友动态

“豆瓣秀”是一个实时获得豆瓣好友动态的Firefox扩展（https://addons.mozilla.org/zh-CN/firefox/addon/8797）（图6），使用Firefox的用户可直接利用浏览器，在浏览其他网页时，随时随地实时地获知所有新的友邻广播提醒。





安装豆瓣秀后，在页面右下角处会显示豆瓣秀图标（图7）。每次你的豆瓣好友有什么动态，豆瓣秀都会在Firefox右下角弹出对话框提醒你。而且还能点击弹出菜单中的“设置”命令，打开设置对话框定制需要接收的广播类型（图8）。例如只对好友的书籍、音乐、影视相关动作有兴趣，就可以把九点屏蔽掉。除此之外，点击Firefox右下角的豆瓣秀图标，还能直接将当前网页推荐到豆瓣（图9）。





2.豆瓣+饭否=豆饭

豆瓣是一个可以分享有关电影、书籍、音乐的相关信息的网站，而饭否是一个Twitter类的网站，将豆瓣与饭否整合，就作成了“豆饭”。豆饭是一个用于把豆瓣与饭否功能进行整合的Firefox插件（http://douban-fanfou.googlecode.com/files/Doufan_13.xpi），通过使用它可轻松将豆瓣上的信息分享到饭否上。

安装豆饭后，打开豆瓣网站的资源页面

时，会出现“分享到饭否”链接按钮（图10）。点击某个收藏的资源后，会弹出分享对话框，显示当前页面信息，可修改设置附注信息，确定后要求输入饭否的账户和密码，即可将当前页面资源分享到饭否上（图11）。

另外，在豆瓣的“友邻广播”页面中，也会出现“告诉饭否”链接按钮，输入内容后点击按钮，就可同时把消息发布在豆瓣和饭否上（图12）。





第二部分
豆瓣与开放的API应用

豆花、豆饭、豆瓣秀等，大大提高了豆瓣网站的吸引力，让网站的应用更为丰富精彩。这些应用的开发，实际上是建立在开放的API之上的，API的共享开放，让众多的网络服务更为精彩，似乎为我们带来了Web 3.0的曙光。

Web 2.0与API开放

RSS和Blog的出现将网络引入了Web 2.0时代。Web 2.0的核心精神就是凸显个体和去中心化，让网络对用户更加开放透明，由用户决定网络的内容，由个体用户担当网站的主角。而API的开放和共享应用，让网络数据更加自由的流通，API的应用让网站的数据更好地流向整个网络，促进了网站之间的合作，也许API的广泛应用会给我们带来Web 3.0。

所谓的API（Application Programming Interface，应用编程接口），在计算机领域一般是指网络应用程序在开发后供第三方更方便使用其开放的数据的方法。例如对于IE浏览器而言，通过公开自己在菜单栏中插入新按钮的方法，其他程序就可通过调用该方法实现插入自己特定功能的按钮，常见的Google工具栏之类都可视为对IE浏览器API接口的扩展应用。对于Web应用程序也是一样的道理，第三方可利用某个网络服务程序开放的API，在其基础上开发出更强大实用的功能服务。比如豆瓣通过开放API，用户就可以通过自己熟悉的方法，在其他本地或网络应用程序中调用自己或朋友的消息，在不登录豆瓣网站的情况下发布新的消息。

豆分几瓣，豆瓣的特色SNS

当用户个体凸显出来以后，个体间的关联就成了需要解决的问题，所以Web 2.0的世界里，SNS服务是必不可少的内容。豆瓣是一个去中心化的SNS社区，其核心思想就是一切由用户作主，去除以网站建造者为中心。基于豆瓣的SNS服务，许多用户通过豆瓣开放的API，衍生开放出了许多有趣的应用服务。

1.六度拓扑——豆瓣的人际关系网络图

“六度拓扑”是一个以六度空间理论为基础的豆瓣应用服务（http://www.6dtop.com/），可根据豆瓣的ID来查看人际关系图。

六度空间理论

“Six Degrees of Separation”是一个数学领域的猜想，中文翻译为：六度分隔理论、六度空间理论或小世界理论等。六度空间理论认为，你和任何一个陌生人之间所间隔的人不会超过6个，也就是说，最多通过6个人你就能认识任何一个陌生人。

六度分隔的现象，并不是说任何人与人之间的联系都必须要通过6个层次才会产生联系，而是表达了这样一个重要的概念：任何两位素不相识的人之间，通过一定的联系方式，总能产生必然联系或关系。



打开六度拓扑（6dtop）网页，在左上角提供输入豆瓣ID的搜索框（图13）。输入要查询的豆瓣账号ID后，点击页面下方的“用户获取”按钮，网站会自动获取这个用户的信息，以及他的朋友、他的朋友的朋友、他的朋友的朋友的朋友……如此下去寻找六级关系，就是所说的“六度”。

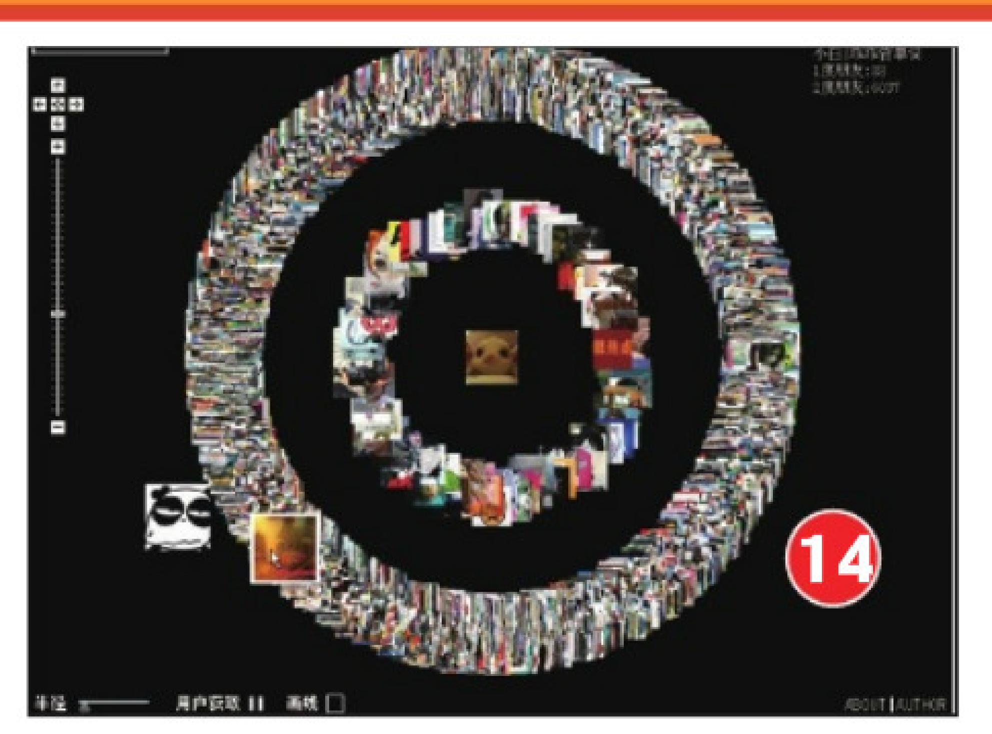
搜索过程中，首先会在外围一圈罗列出好友，即一度好友；然后是更外面的一圈，罗列出好友的好友，即二度好友。以此类推，最多可以到六度好友。

获取的好友信息环状排列，根据和中心人的关系，由近及远，由内向外，所有人的头像都链接到对应的豆瓣用户页面（图14）。随着搜索的六度度数上升，好友数将会呈几何级数增加。例如这里搜索的一度好友只有18人，但二度好友就多达到1186人，三度好友将更多，如果真的运算到六度好友，那数字会是惊人的。

六度拓扑的原理使得网页不仅可以显示自己的好友关系图，同时还能显示出好友与其他好友的关系图。当内圈中某位好友的其他好友在外圈加载完毕后，如果将鼠标移到他的头像上，在头像的左上角会出现一个金色的小星星。继续保持2～3秒后，将会切换显示以该好友为中心的豆瓣好友六度关系图。

此外，页面中还提供了“画线”功能，选择该功能后，将会在互为好友关系的人之间会连拓扑线条，以显示好友间的六度分隔联系（图15）。不过要注意的是，画线功能将会非常消耗内存，如果你的电脑配置不高，而且好友较多，可能系统撑不过三度好友分析就会崩溃！还可利用左侧的导航控制条，缩放和移动六度拓扑关系图，调整六度关系圈的半径大小，并可暂停和继续六度关系的搜索。

“六度拓扑”还开放了源码，提供了网站源码下载（http://www.6dtop.com/open/v1.0/6dtop.source.1.0.rar），使用迅雷工具可以下载源码后，在自己的网站上打造豆瓣六度拓扑关系网站。


14


15

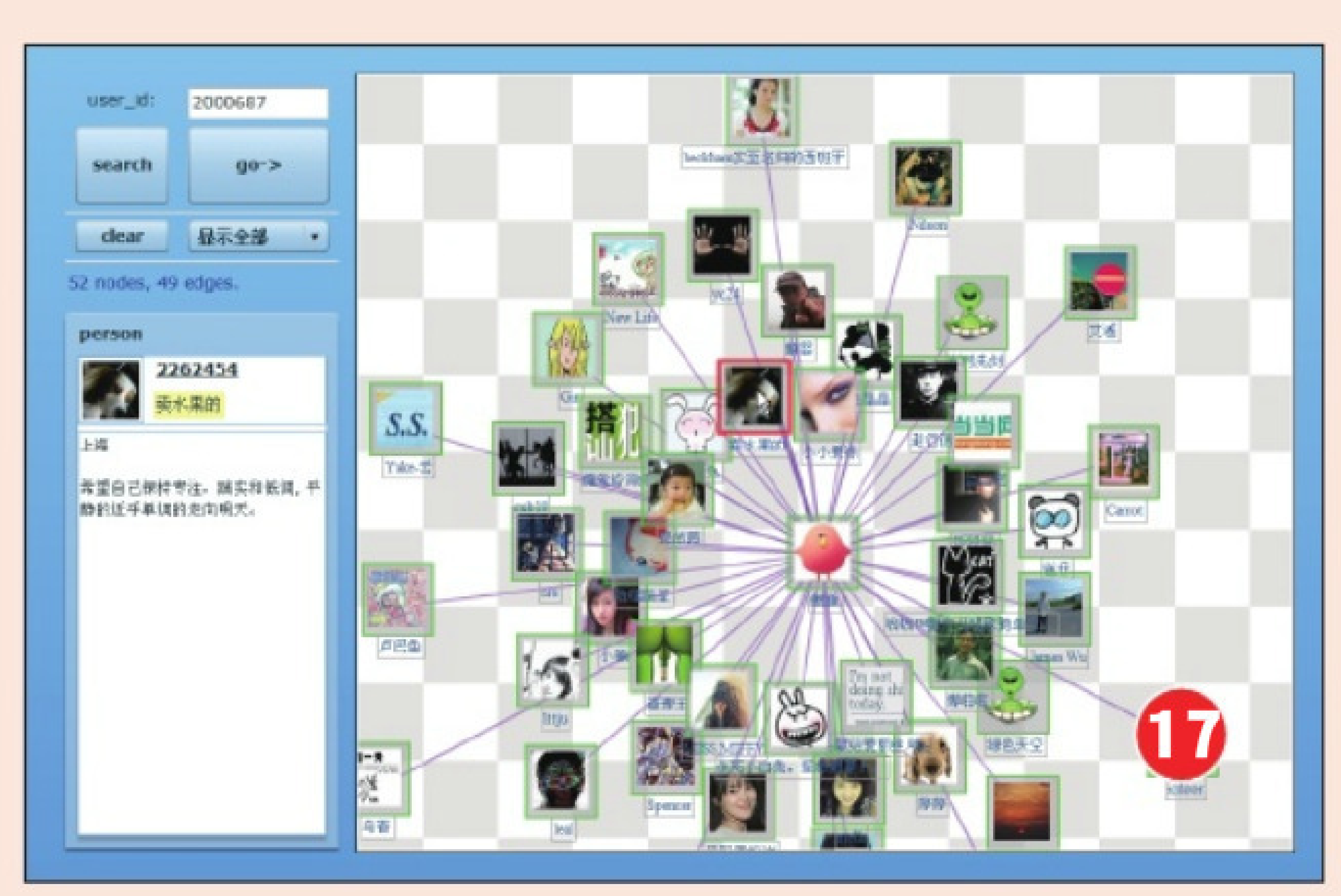
豆瓣友邻关系浏览器

六度拓扑实在太耗内存了，如果是喜欢简约清爽的用户，那么可试试豆瓣的“友邻关系浏览器”（http://vdouban.appspot.com/），可以给出纯粹的人际关系网络展示。

打开网页后，在“USER_ID”中输入要查看用户人际关系网络的用户ID（图16），注意输入的只能是数字ID或英文用户名，如果是用户名是中文，只有输入其对应的数字ID。输入ID后，可点击“Search”按钮，连接到豆瓣网站上查看是否存在此用户。确认后，点击“Go”按钮，即可搜索豆瓣用户的好友，在页面右侧的窗口中显示人际关系图（图17）。在人际关系中点击某个好友头像，在左侧“Person”中可看到其个人简介，点击好友名称，可查看其个人主页。另外，还可选择隐藏一些无关节点。



16



17

开放的API，让豆瓣拥有了更精彩实用的功能和服务，甚至有许多用户开发出了奇奇怪怪的应用。

例如可以试试iPhone上的iDouban（http://i.livid.cn/），直接用iPhone上豆瓣；如果要直接到达帖子的最后一楼，可使用Douban Group Last Reply（http://www.douban.com/group/topic/5155479/）。如果你的网络经常出问题，总想上豆瓣，那么一定要用“豆瓣离线”（Douban Offline，http://www.douban.com/group/topic/4208775/），它是一个可让用户可以离线浏览豆瓣的GreaseMonkey脚本，可在网络无法使用的情况下，浏览保存在本地的页面，也可用来收藏或备份豆瓣上的条目、小组和友邻等页面。甚至还可使用MP3Tag的豆瓣标签数据源插件（http://www.douban.com/group/topic/5214071/），利用豆瓣数据修改本地MP3音乐的ID3信息。

另外，在“豆瓣API小组”（http://www.douban.com/group/dbapi/）和“豆瓣插件小组”（http://www.douban.com/group/plugin/）中，还可以找到更多的豆瓣API应用，其中有许多古怪而有趣的东西。

其实，不仅是豆瓣，饭否、Twitter等众多的网络Web 2.0服务，也都纷纷开放了API，让服务更加强大而实用。关注一下你平时使用的网络服务，不曾注意的API会让你的网络体验更加精彩！

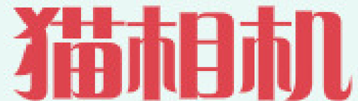


■北京 黑虎制造

时代造就网络，网络改变生活。现在没有网络的生活已无法想象，我们已经习惯每天通过网络看到很多新鲜有趣的事物，每天都会惊叹于这个世界的无奇不有。《网罗天下》为你记载下这些有趣的内容。本期推荐大家来学习高雅的钢琴，尝试一下"人人都是钢琴家"的感觉，而美人鱼的劲爆表演绝对让你耳目一新（不推荐深夜独自观看）。







猫相机

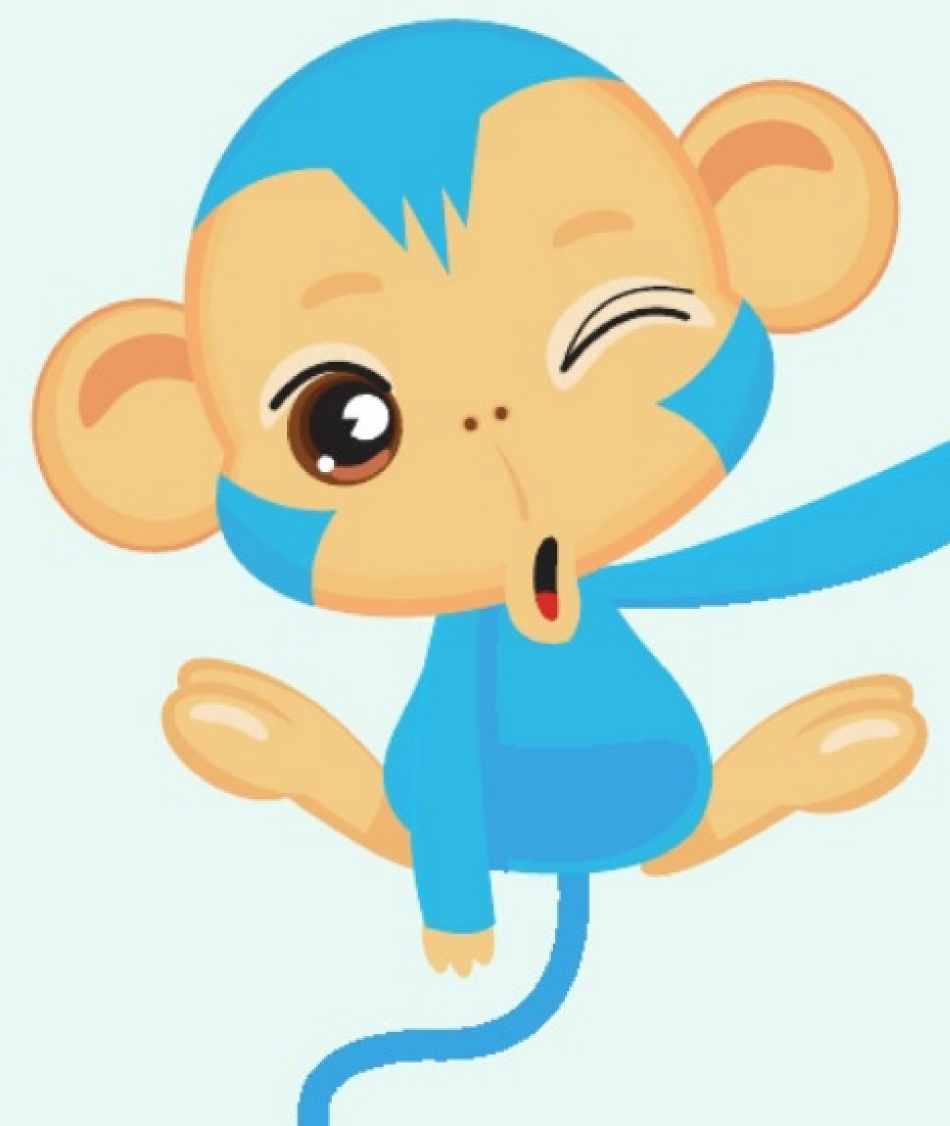
http://www.leica.org.cn/A_Cat_Photographer/





Cooper是一只刚满三岁的美国短毛猫，住在西雅图，每周它都会挂上一台小数码相机在西雅图这个大城市里探险，虽说是探险，其实最远也不会超过离家800米的公园，更多时间是在邻居家的草丛里寻找各种好玩的东西，并把这些好玩的东西拍下来。

Cooper的主人是一对开画廊的小夫妻，相机也是主人为Cooper特别制作的，当它挂上相机后，每2分钟会自动拍下一张照片，它的第一份作品就是拍了张两位主人拥抱的照片。现在主人们已经决定给Cooper办一个隆重的猫影展，它最棒的作品还被挂到网上出售。如果你家恰好也有一只这么可爱又喜好浪迹天涯的猫咪，不如也来效仿Cooper的主人，给你家的咪咪制作一台小巧的随身相机吧，搞不好就此走上发家致富的道路呢。



姚明挥之不去的赛场"断背情缘"

http://sports.qq.com/a/20090301/000152.htm

作为一个名人真是不容易，人前人后都要注意形象，丝毫大意不得。尽管如此，像姚明这样国宝级人物也还是被人抓住了"把柄"，在正常比赛过程中被人"断背"了一把。



在高强度的激烈比赛中，身体接触是在所难免的，而由于身高不同以及对抗方法的差异，往往会造成一些令人啼笑皆非的瞬间，赛场上的运动员或者没有注意，但这一切却全都难逃照相机的法眼。



可爱哒粉红鼠QQ动态表情

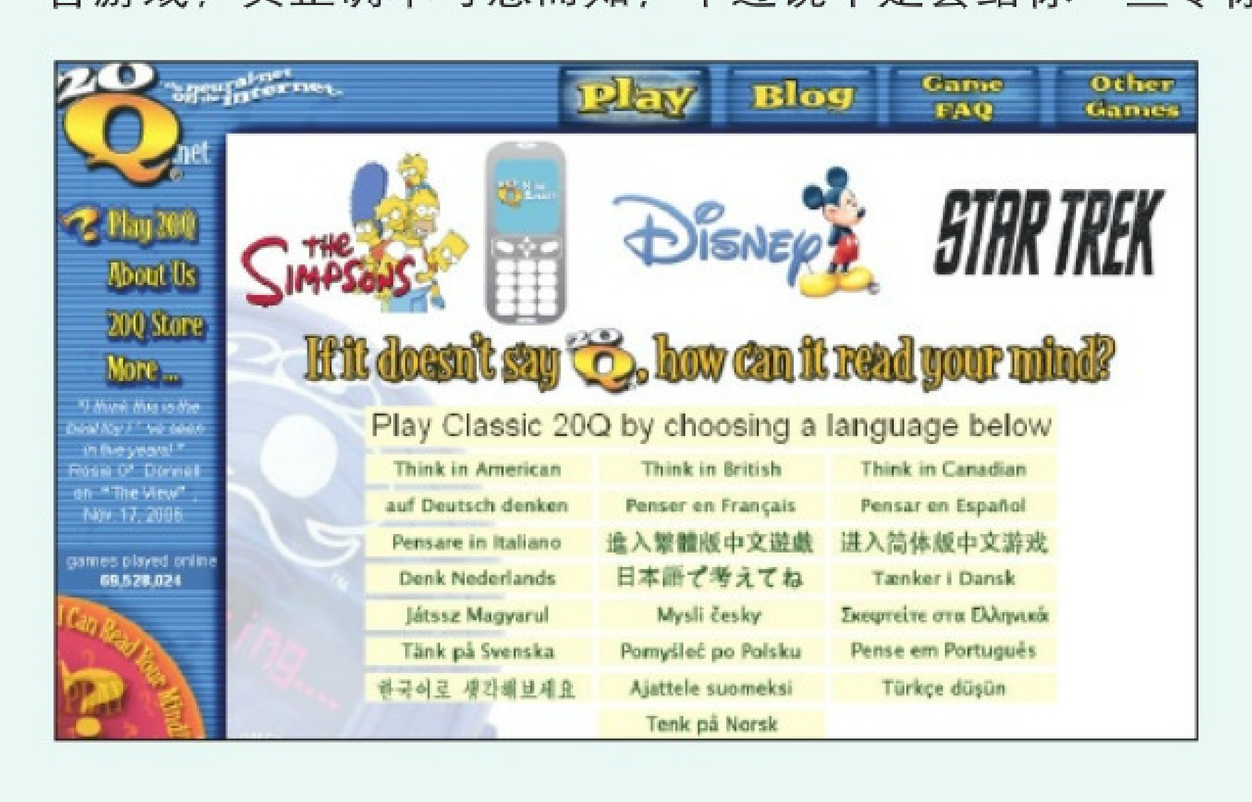
http://www.qqzjz.com/html/class1/1v1/20080220/53921.html

今春最流行的颜色、时下最夯最流行最可爱的粉红鼠QQ动态表情大全就在这里啦。这个系列统杀全年龄女性，粉红鼠体态敦实、表情丰富，集槑憨乖巧于一体，实乃上网聊天网络打屁之佳品，居家旅行之必备表情，还没有？那你可就要OUT啦！

在线读心术?

http://www.20q.net/

简单地说，这是个和AI（人工智能）玩的游戏，你心里先想件东西，然后回答它的问题，它就能猜出你心中想的是什么。所想象的对象必须为大多数人所熟悉，但绝不能是特定的人物、地点或事件。当然，和AI做问答游戏，其正确率可想而知，不过说不定会给你一些令你捧腹大笑的答案哟。





红星下落

http://jandan.net/2009/04/01/redstar-fall.html

最近出现了一些考验平衡感的小游戏，玩惯了鼠标噼哩啪啦乱点的射击类Flash游戏之后，这种让玩家大脑小脑一起兴奋的作品确实摘掉了Flash游戏“枯燥乏味”的帽子。这个《红星下落》游戏有些类似于大家熟悉的“层层叠”，操作简单且考验人的力学经验。游戏当中，你只要点击不同形状的砖块，它们就会消失，而因此引发的力学效果会使顶端的红星开始下落，只要红星平稳地接触到最下端的平台就算过关了。当然，关卡会越来越难，后面还会出现落地就爆炸的砖块和不能消除的砖块等等。游戏总共有20关，每关点击越少的木块，分数就会越高。



人人都会弹钢琴，别说你不行

http://video.ofeva.com/post/1195.html

这是一个简单且易于掌握的小游戏，在娱乐的同时还能陶冶一下情操，提升一下音乐修养。游戏的操作再直白不过了，点击视频后开始在键盘上依照给出的音符点击对应的字母按键就能发生美妙的钢琴声。只要会敲键盘的，十秒都不用就能轻松上手啦。



制作者很贴心地附上了十余首歌曲，其中小写为半个音节，大写为一个音节，（）为两个半音合为一个音节，"-"为与后一个音节组成拉长音。游戏要点：主要是自己音调控制好，半音弹快点，两个半音的就一个音的正常速度，需要拉长的就时间按久点。

低音do、re、mi、fa、sol、la、si对应A、B、C、D、E、F、G，依此类推，中音1234567对应H、I、J、K、L、M、N，高音1234567对应O、P、Q、R、S、T、U，再高点儿的12345对应V、W、X、Y、Z。



白骨精现身人世，心脏脆弱者慎入

http://video.ofeva.com/post/1187.html

笔者实在没有勇气看完这12分30秒的视频，这"校"妖女着实雷人！不知道这是什么样的选秀节目海选时的精彩片段，没听说张XX导演要招个女孙悟空呀？说实话，作为“白骨精”，样子又有些不够级别。抑或者此女受了芙蓉姐姐的影响，也想通过“奇人异事”的招术来扬名立万？不过最雷的还是采用了《西游记》的配音，难怪说明里有一句：“三打白骨精”，看了视频的人共同的心声呀！





美人鱼惊现网络

http://you.joy.cn/video/361844.htm

太可怕了！原来他们说的“没有最可怕，只有更可怕”是真的！

大家都是人，怎么“勇气”属性值就差这么多呢？美人鱼仙妮娅，我相信你，以你的实力很快就会把芙蓉姐姐踢下位，虽然现在你还只是初露端倪，但你的实力，你的歌伴舞，已经远远超越了芙蓉姐姐，你的“内衣外套内衣”的造型甚至比大洋彼岸“内裤外穿”的超人还要时尚，我们看好你哟！

山寨漂移王 胜却杰伦无数

http://video.ofeva.com/post/1182.html



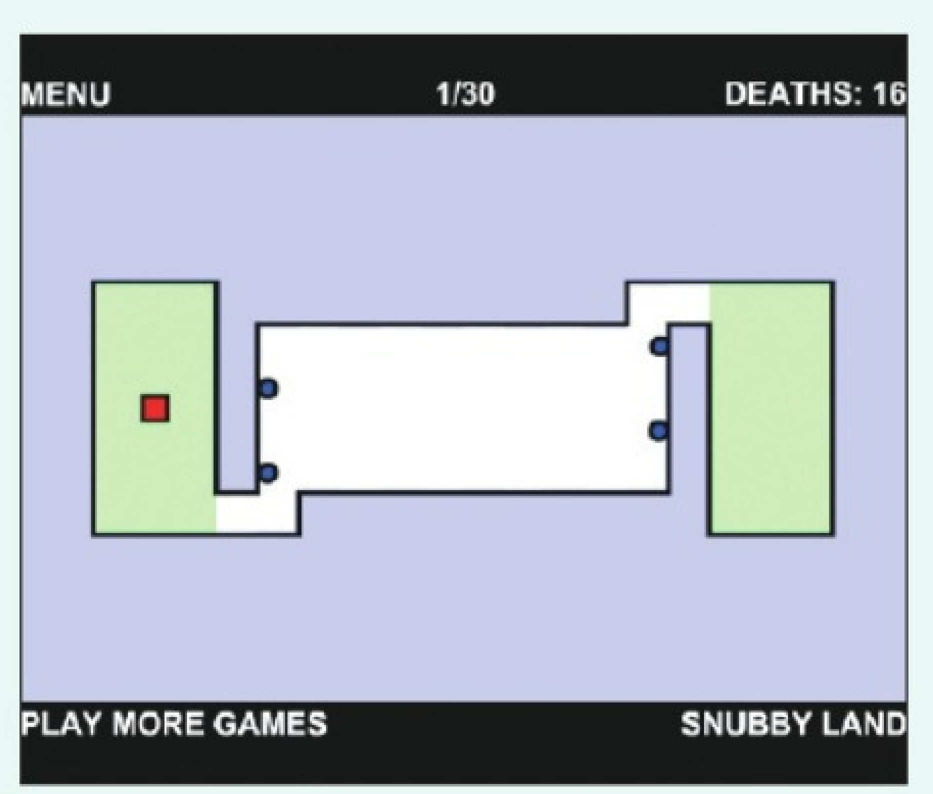
《头文字D》里的周杰伦帅吧，可是他好歹用的是由AE86改装成的车子和别人在山路上进行比赛，而这段视频里男主人公驾驶的只是一辆旧长安单排货车，价值：2980元，改装费约3000元。19岁的李涛和藤原拓海有类似的经历，都是年纪不大的时候开始帮父亲送货，不同的是一个送的是豆腐，一个送的是牛奶。异曲同工之处在于，李涛也自己悟出了漂移的技巧，在视频中，展示了精彩的开车技巧。有一段“千万不要让女人开车”的视频结尾，一辆车子潇洒地甩尾入位，当然话外音说：这绝不是一位女士。而李涛则开着这辆破旧的长安单排货车在午夜，在朋友和陌生人的护卫下，上演了一幕漂亮的“山寨漂移王，技术不山寨”的演出。

世界上最难小游戏

http://jionger.com/show/1184.html



不是我说这是世界上最难的游戏，而是这个游戏就叫这么个名字。游戏开始就写到“这是世界上最难的游戏，我保证这将是你玩过最难的游戏，堪比任何一个”可见作者信心满满。看到游戏的时候，笔者还不觉得怎样，没想到一入阵中顿觉气血上涌，连死N回竟然还未通过第一关！这个小游戏不仅锻炼了玩家的反应能力，对于手脑配合也要求颇高，非常耐玩。使用键盘的方向键控制红色的方块移动，通过白色部分，并且需要躲避不断移动的圆球，一旦被圆球碰到，马上魂飞九天。要注意的是后面关卡有的需吃掉小黄球，游戏左上角是玩家的死亡次数记录。



耐心大考验

http://www.mazefrenzy.com

这是一个Flash小游戏，一共只有两关，游戏方法很简单，点红点开始，再用鼠标拖动红点，把红点移动Finish那里，游戏结束。看起来很简单的游戏，不过非常考验大家的耐心。P

3.15打假之真伪加密

■陕西 大海汪洋

关键字：伪加密 WinRAR EFS

星尘曾经在2009年的1月下刊中提到某些加密软件虽然鼓吹各种加密技术，实际上只是在系统下修改文件或文件夹属性达到无法访问或隐藏目的，要破解极其容易。这不，不久就有用户述说遭遇的不幸：他使用一款加密软件将自己大量重要工作数据加密，然而有一天突然发现无法解密这些数据了，细究起来才发现，这款所谓的加密软件只是将加密数据放进回收站并设定隐藏属性，而这位用户偶尔进行了清空回收站的操作后果大家可想象了。

一、伪加密举例——“高强度文件夹加密大师9000”提供的加密

1.软件操作

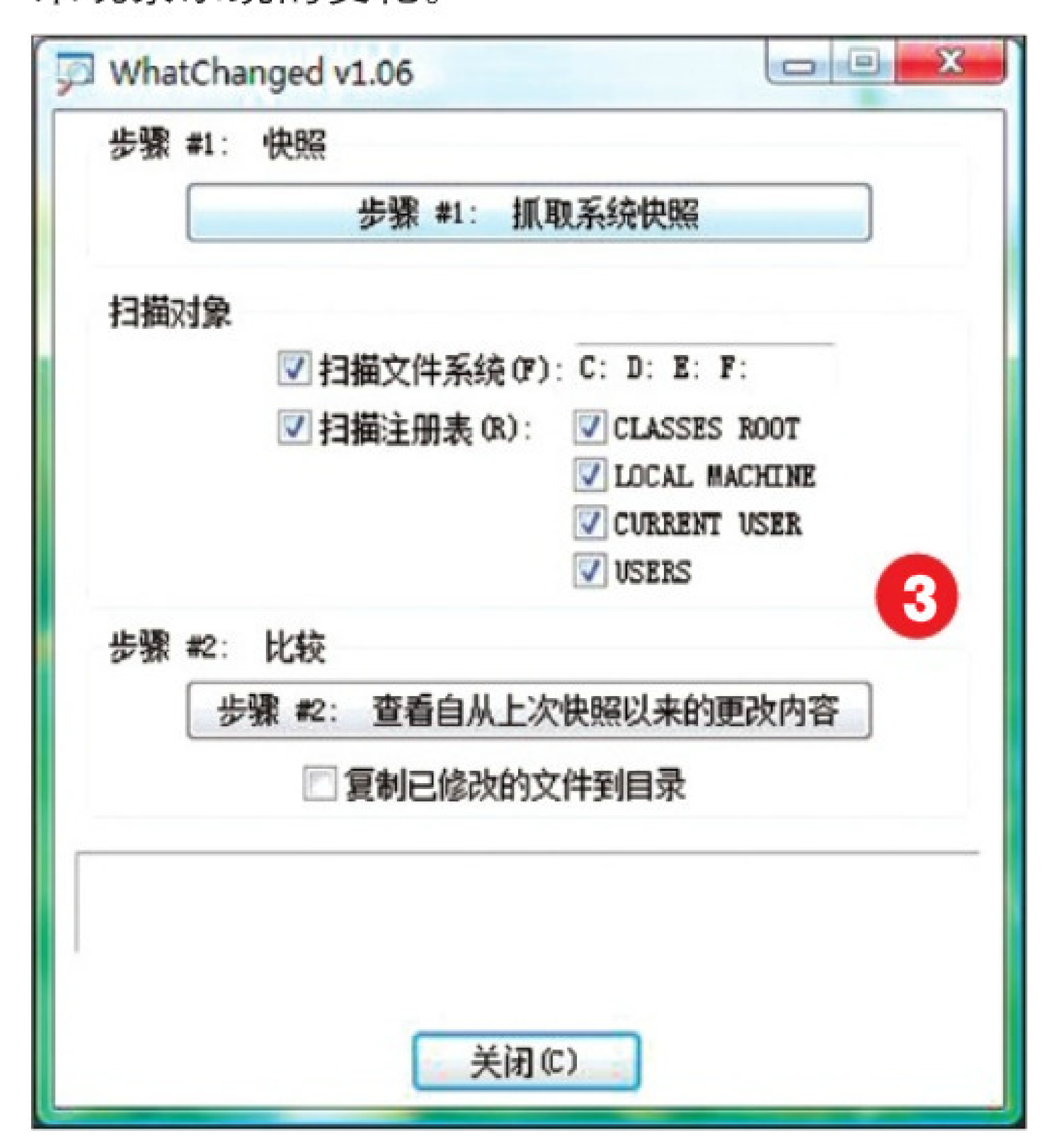
加密：首先执行“高强度文件夹加密大师9000”的主程序（下载地址：http://www.skycn.com/soft/21155.html），然后单击“加密文件夹”按钮，选择一个要加密的文件夹（图1），然后输入要设置的密码和加密方式，这里有三种加密方式可供选择（图2）。使用“本机加密”方式加密的文件夹只能在自己电脑上使用，不能复制或移动到其他电脑上使用。“移动加密”可复制或移动到其他电脑使用，并可在目标电脑没有安装“高强度文件夹加密大师9000”的电脑上解密。“隐藏加密”则用于隐藏文件夹，加密后的文件夹图标会发生变化，并且打开时需要输入密码，输入正确才能打开文件夹。



2.探秘

为了探测“高强度文件夹加密大师9000”的加密效果和原理，我们进行了简单的测试。测试使用的是“What Changed v1.0.6”——一款监视系统变化情况的软件。测试的目标是加密“E:\Test”文件夹（存放了一个文件Test.bmp，大小为726kB）的前后系统变化，确定加密原理。在加密前启动“What

Changed”，扫描对象中选中“扫描文件系统”和扫描注册表”（图3），然后单击“抓取系统快照”，这样会生成一个系统当前文件和注册表的清单。然后进行加密操作，再单击“查看自从上次快照以来的更改内容”再制作一个系统注册表和文件的快照，对比两个快照来观察系统的变化。



从监视结果可很清楚地看到“高强度文件夹加密大师9000”在加密过程中的操作，即创建了“E:\Recycled\S-1-5-21-1060284298-811497611-11778920086-500\INFO2\Di1 \com1.{21ec2020-3aea-1069-a2dd-08002b30309d}\74657374?\”目录，然后把原来文件夹中的“Test.bmp”移动到这个目录中，把原来的文件夹及文件替换为“Test.mem”。注册表则有两个变化，根据分析和查找相关资料可确定这两个键值的变化分别代表程序启动次数和隐藏受保护的系统文件选项。

监视结果

修改的文件：

创建 E:\RECYCLED\

创建 E:\RECYCLED\desktop.ini

创建 E:\RECYCLED\S-1-5-21-1060284298-811497611-11778920086-500\

创建 E:\RECYCLED\S-1-5-21-1060284298-811497611-11778920086-500\desktop.ini

创建 E:\RECYCLED\S-1-5-21-1060284298-811497611-11778920086-500\INFO2

创建 E:\RECYCLED\S-1-5-21-1060284298-811497611-11778920086-500\INFO2\Di1

创建 E:\RECYCLED\S-1-5-21-1060284298-811497611-11778920086-500\INFO2\Di1 \com1

创建 E:\RECYCLED\S-1-5-21-1060284298-811497611-11778920086-500\INFO2\Di1 \com1.{21ec2020-3aea-1069-a2dd-08002b30309d}\74657374?\

创建 E:\RECYCLED\S-1-5-21-1060284298-811497611-11778920086-500\INFO2\Di1 \com1.{21ec2020-3aea-1069-a2dd-08002b30309d}\74657374?\test.bmp

创建 E:\test.mem

删除 E:\test\

删除 E:\test\test.bmp

修改的注册表：

HKEY_CURRENT_USER\SessionInformation\ProgramCount

新：DWORD: 4 （0x4）

旧：DWORD: 5 （0x5）

HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced\ShowSuperHidden

新：DWORD: 0 （0）

旧：DWORD: 1 （0x1）

3.破解

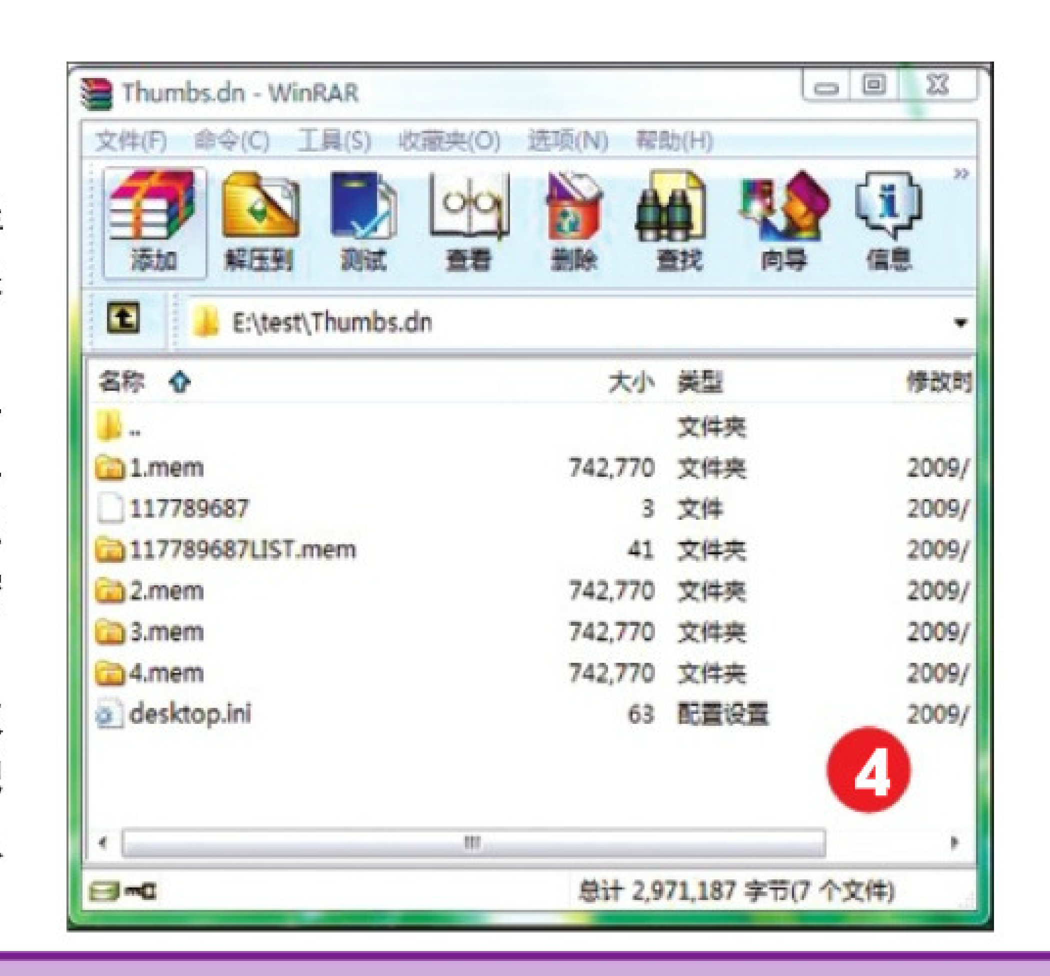
知道了程序对文件加密的过程就可很轻松地进行解密了。首先打开被加密文件的盘符（这里为E:\），你会发现无法看到Recycled文件夹。单击资源管理器的“组织”按钮，选择“文件夹和搜索选项”→“查看”选项卡，去掉“隐藏受保护的操作系统文件（推荐）”，然后确定就可看到“Recycled”文件夹了。然后按照上面的目录依次进入，最后就可看到被加密的文件了，直接复制出来既可。

4.其他加密破解方式简析

“高强度文件夹加密大师9000”的“隐藏加密”方式的加密过程“本机加密”一样，唯一的区别是删除了原来的文件。解密的方法也跟上面一样，这里不再详述。

使用“移动加密”方式加密后原来的文件夹里会出现“Thumbs.dn”“!解密加密.exe”和“Desktop.ini”三个文件。其中“Desktop.ini”用来显示文件夹的图标，“!解密加密.exe”是一个简化版的“高强度文件夹加密大师9000”程序（仅具备当前文件夹内文件的加密和解密功能），“Thumbs.dn”用来存放文件夹中被加密的文件。

如果直接双击“Thumbs.dn”会发现里面是空的，这是因为软件对这个文件夹进行了一些处理。只需要打开WinRAR的主程序，把它当作资源管理器使用，就可打开“Thumbs.dn”了（图4），进入后会看到“Desktop.ini”“117789687LIST.mem”“117789687”



“1.mem”……“X.mem”一系列文件，把它们复制出来。其中“117789687LIST.mem”和“117789687”用来保存加密文件的文件名和密码信息，而“X.mem”就是被加密的文件，只是被改了文件名和后缀。

接下来我们需要确定文件的格式，仅需要把“*.mem”改为原本文件的后缀就可直接打开了。但文件的格式有很多，一般来说我们很难猜到这个文件原本的格式，那么如何获得文件的原本格式呢？这里有一个简单有效的方法，那就是读取文件的文件头信息，通过不同的文件头信息标示来识别文件格式。这里我们要用到一款名为“UltraEdit-32 14.20.1”的十六进制编辑器（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/7752.htm）来确定文件头信息。用“UltraEdit”打开要解密的“*.mem”文件，查看前几个字节的十六进制信息（这里是424D），然后在网上搜索这个文件头对应的文件格式，可查到是Windows位图文件，即“*.bmp”。然后将这个文件的后缀改为BMP既可。为了方便大家查找，我们在这里列举了一些常见文件的文件头信息（图5）。

5

常见文件格式的文件头信息表

文件类型	文件格式	文件头
GIF	*.gif	47494638
CAD	*.dwg	41433130
XML	*.xml	3C3F786D6C
Outlook Express	*.dbx	CFAD12FEC5FD746F
MS Access	*.mdb	5374616E64617264204A
Adobe Acrobat ,,	*.pdf	255044462D312E
ZIP Archive	*.zip	504B0304
JPEG	*.jpg	FFD8FF
TIFF	*.tif	49492A00
Adobe Photoshop	*.psd	38425053
HTML	*.html	68746D6C3E
Outlook	*.pst	2142444E
WordPerfect	*.wpd	FF575043
Quicken	*.qdf	AC9EBD8F
RAR Archive	*.rar	52617221
Wave	*.wav	57415645
Windows Password	*.pwl	E3828596
Postscript	*.eps 或*.ps	252150532D41646F6265
MS Word/Excel	*.xls 或*.doc	D0CF11E0
Rich Text Format	*.rtf	7B5C727466
PNG	*.png	89504E47
Windows Bitmap	*.bmp	424D

名词解释：
加密、明文、密文、解密、加密算法、密钥

出于信息保密的目的，在信息传输或存储中，采用密码技术对需要保密的信息进行处理，使得处理后的信息不能被非受权者（含非法者）读懂或解读，这一过程称为加密。在加密处理过程中，需要保密的信息称为“明文”，经加密处理后的信息称为“密文”。加密即是将“明文”变为“密文”的过程；与此类似，将“密文”变为“明文”的过程被称为解密。加密过程中所用的方法就是加密算法。密钥是加密或解密算法中的一个参数。

二、正规加密及忘记密码方案推荐

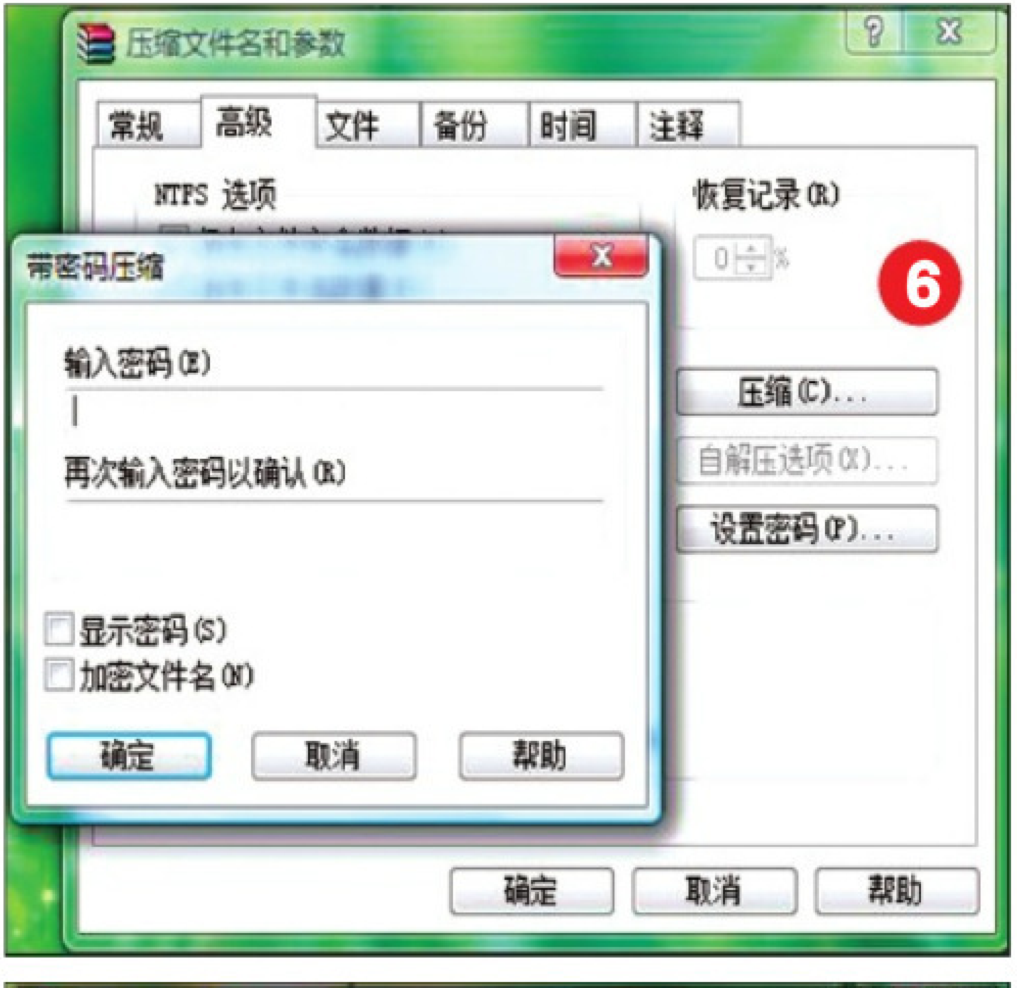
1.使用WinRAR加密——小巧方便

加密：

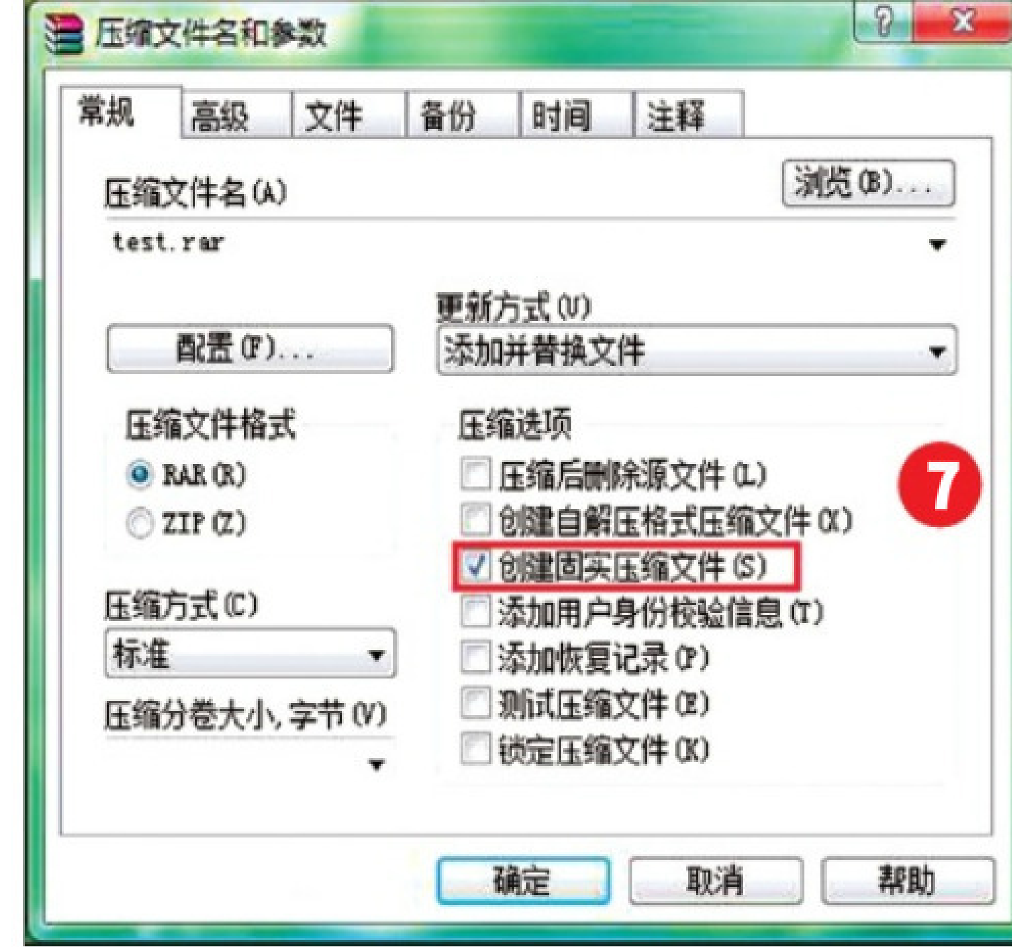
目前*.rar压缩格式的使用越来越普遍，对于这类文件的加密需求也越来越多。其实使用“WinRAR 3.80”（下载地址：http://www.skycn.com/soft/23.html）可很方便地对压缩包进行加密。首先在要压缩的文件或文件夹上单击右键，选择“添加到压缩文件...”，单击“高级”标签，选择“设置密码”按钮（图6），输入要设置的密码然后确定即可。在解压时会提醒你输入密码才能继续。为了加强保密性，你还可选中“加密文件名”选项，这样在输入密码前不会显示压缩包内的文件列表。另外如果压缩包要在没有安装WinRAR的电脑上使用，可在“常规”选项卡中，选择“创建固实压缩文件”，这样压缩文档的格式为*.exe（图7），可自动解压。WinRAR支持Zip 2.0的私有加密算法（选择压缩为ZIP格式），也可支持AES-128位标准加密算法（选择压缩为RAR格式）。但Zip 2.0（老版本Winzip的加密也是用这种算法）的算法破解非常容易，所以推荐选择压缩为*.rar进行加密会获得更为安全的保护。

破解：

如果你忘记了设置的密码，就要在不知道密码的情况下解密文档。由于新版“WinRAR”采用AES算法的128位加密，目前只能采用穷举方法来破解。“Advanced RAR Password Recovery v1.53.48.12”是一款可解密加密*.rar文件的软件（下载地址：http://www.skycn.com/soft/4377.



6



7

html）。启动软件后首先选择破解方式（图8），“暴力破解”和“字典破解”的方式分别表示穷举所有的密码可能及穷举字典列表中的密码。而“加速破解”是一种介于“暴力破解”和“字典破解”之间的优化破解方式。采用“加速破解”解密软件会在“暴力破解”的基础上尝试可能性较大的密码组合方式。选择好破解方式以后，单击“浏览”按钮选择要解密的RAR文件，然后单击“开始”执行解密。如果用户还记得密码大致可能的字母，解密会容易得多，如果毫无线索，则几乎是不可能的事。

说明：

严格来说，采用“穷举”法来进行解密不能算是真正意义上的解密，“穷举”是将可能的字母组合都作为密码去尝试解密，由于组合的方式极多，在解密速度一定的情况下，它所花费的时间远远超过我们可接受的限度。例如解密RAR文件的过程中，假定知道密码是长度为8位的大小写字母及数字的无规律组合，解密速度大概在180个密码/秒，需要的最长时间大概在4万年左右，这样的解密毫无意义。所以在密码选择合适时，我们可认为使用WinRAR加密是安全的。

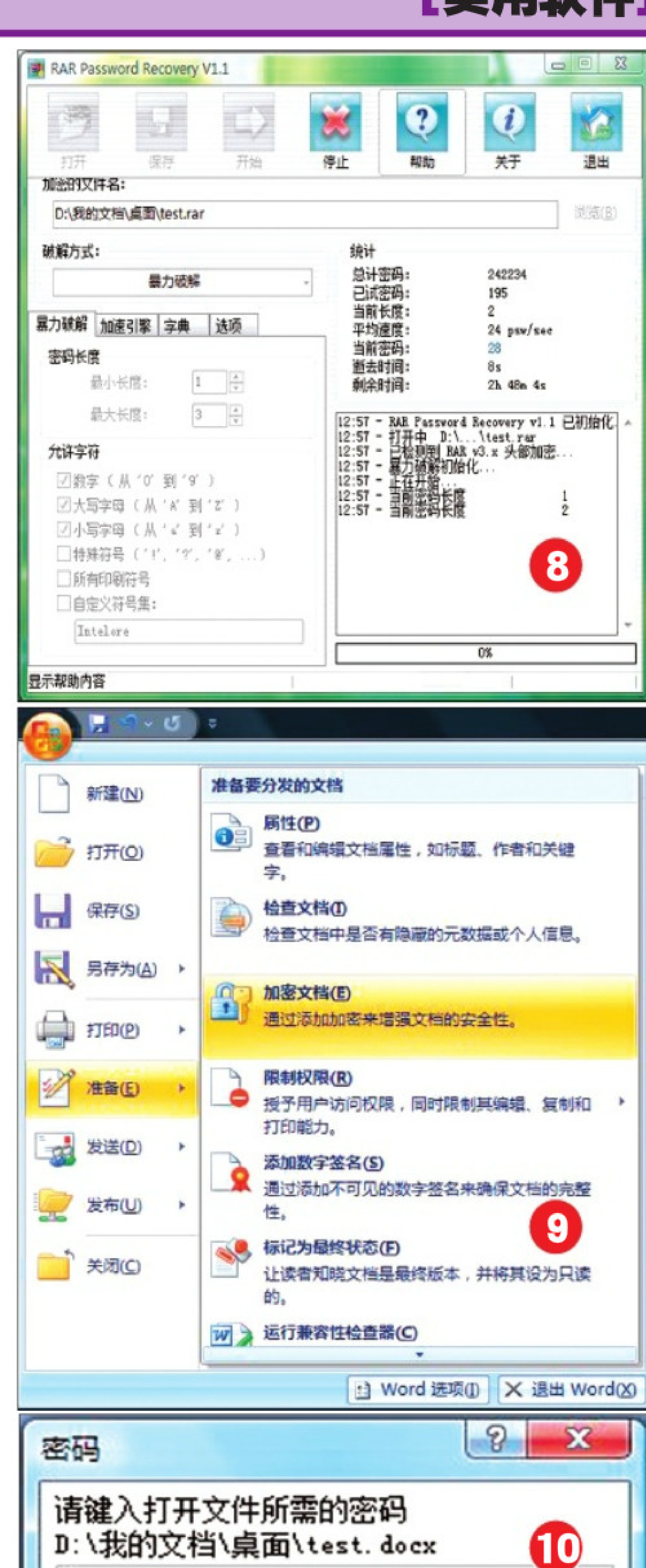
2.MS Office——自带简洁

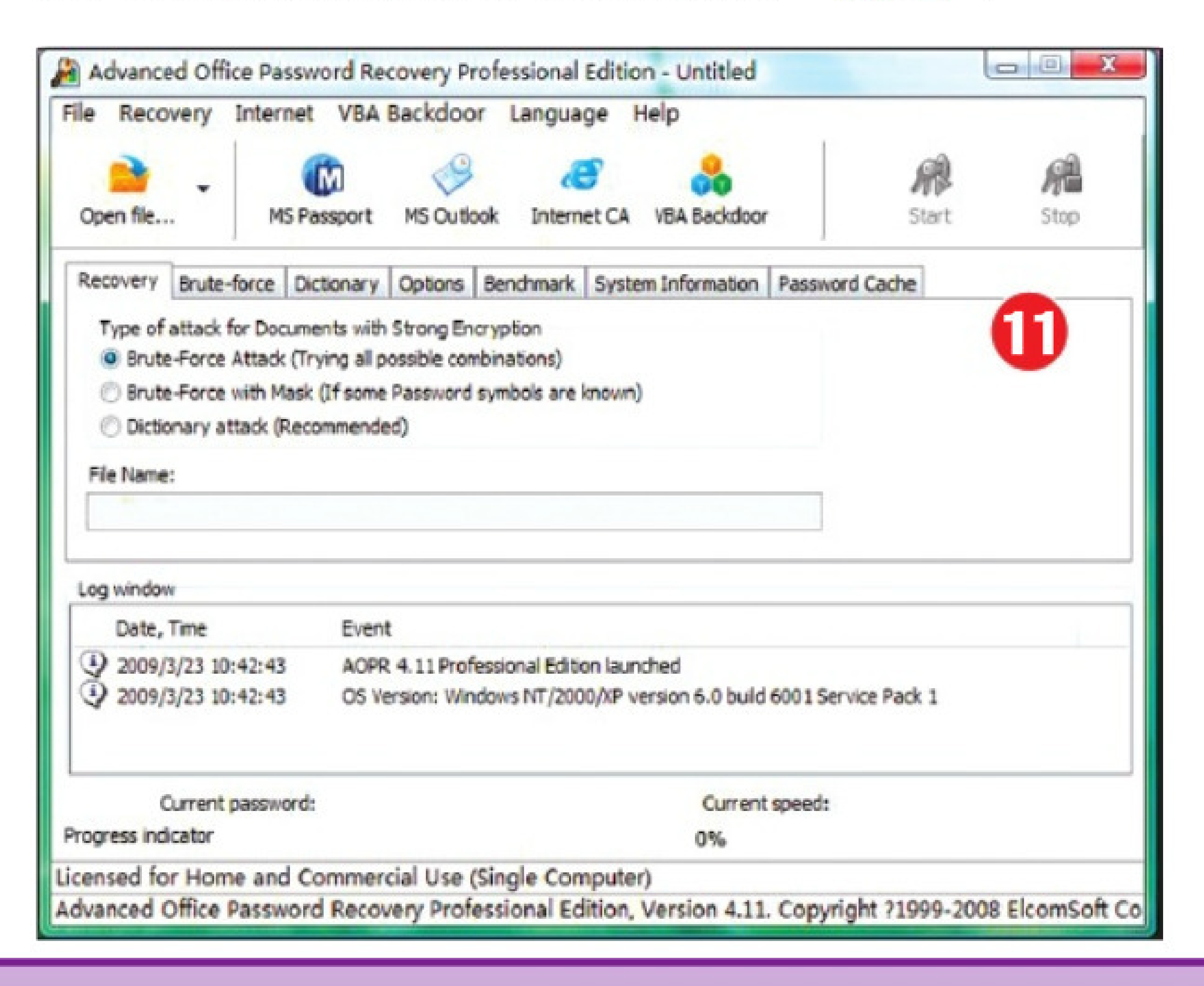
加密：

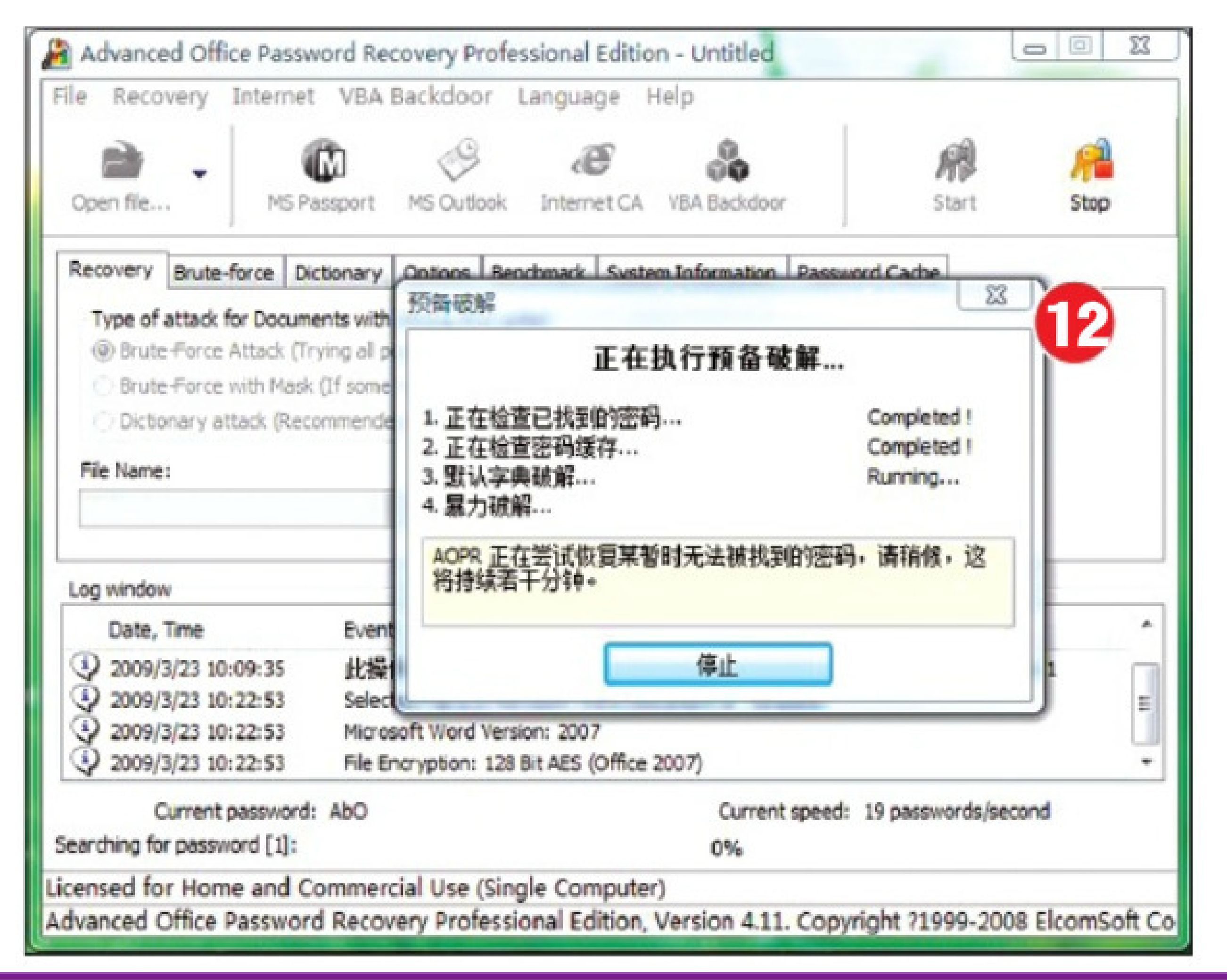
MS Office 2007文件的加密非常简单和方便，对于Word、Excel和Power Point，只需要点击左上角的Office徽标按钮，选择“准备”→“加密文档”（图9），然后输入两次要加密的密码保存就可了。加密过的文件在下载启动时会提示需要输入密码才能打开文件（图10）。这里有必要提一下的是，相对于MS Office 2003，MS Office 2007的加密编码采用AES-128位，强度大大提高。因此在可能的情况下，建议使用Office 2007的默认格式“*.docx”来设置密码。

破解：

目前解密MS Office文档的软件比较多，大部分都是采用穷举法。“Advanced Office Password Recovery 4.12”是一款可同时解密微软多个产品及系列的解密工具（下载地址：http://www.skycn.com/soft/13286.html）。启动软件后，首先需要选择解的方式，可选择“Brute-Force Attack”（暴力破解）、“Brute-Force with Mask”（掩码暴力破解）或“Dictionary attack”（字典暴力破解）三种方式（图11），选择一种方式后可选择其他的相关标签进行细致设置。设置好点“Open file...”按钮，选择要解密的文件就自动开始破解了（图12）。







3.EFS——Windows系统提供的加密方案

NTFS是WinNT以上版本支持的一种提供安全性、可靠性的高级文件系统。Vista延续了WinXP的NTFS文件加密功能，这种加密被称为EFS（Encrypting File System，加密文件系统）。不同于前面的加密软件和加密工具，由Windows提供的加密是基于用户账户的。也就是说，如果对某个文档的加密过程是由某个用户（如用户A）创建的，那么这个用户A就具有天然访问这个文档的权限，而不需要像前面介绍的那些软件一样对于任何用户都需要每次输入密码来进行认证。另外，加密还可应用在文件的传输和交换过程。加密过的文件在另一台电脑上如果没有合法的证书是无法打开的。如果另一台电脑安装了所需的证书，那么这个证书对应加密文件可随意访问。

小知识：加密时密码的选择

1.不要使用6位以下数字作为密码。6位以下纯数字的组合非常有限，即使加密算法可靠也极易被解密。

2.不要使用常用英文单词作为密码。常用英文单词几乎是所有字典破解中的首选。

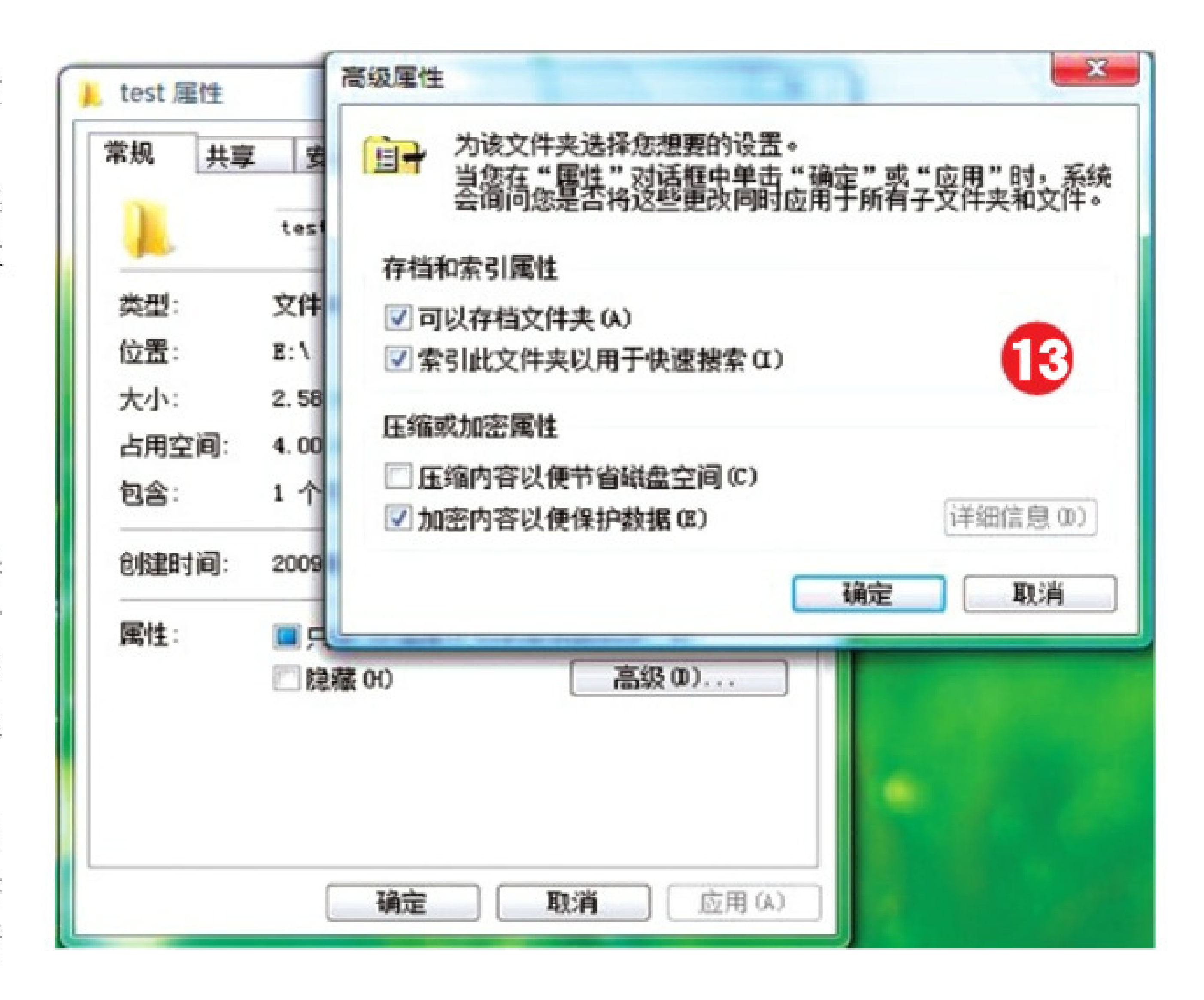
3.不要使用与用户名相同或用户名+简单数字的密码。这是设置密码的大忌，几乎所有的密码破解都是从用户名入手的。

4.不要使用生日作为密码。生日的组合非常有限，大部分密码字典会包括所有可能的生日日期。

5.不要使用连续或相同的数字、字母作为密码。如11111、222221或123456、abcde等。另外也有人喜欢使用键盘排列的某一排作为密码，如asdfg，这也是解密者尝试的目标。

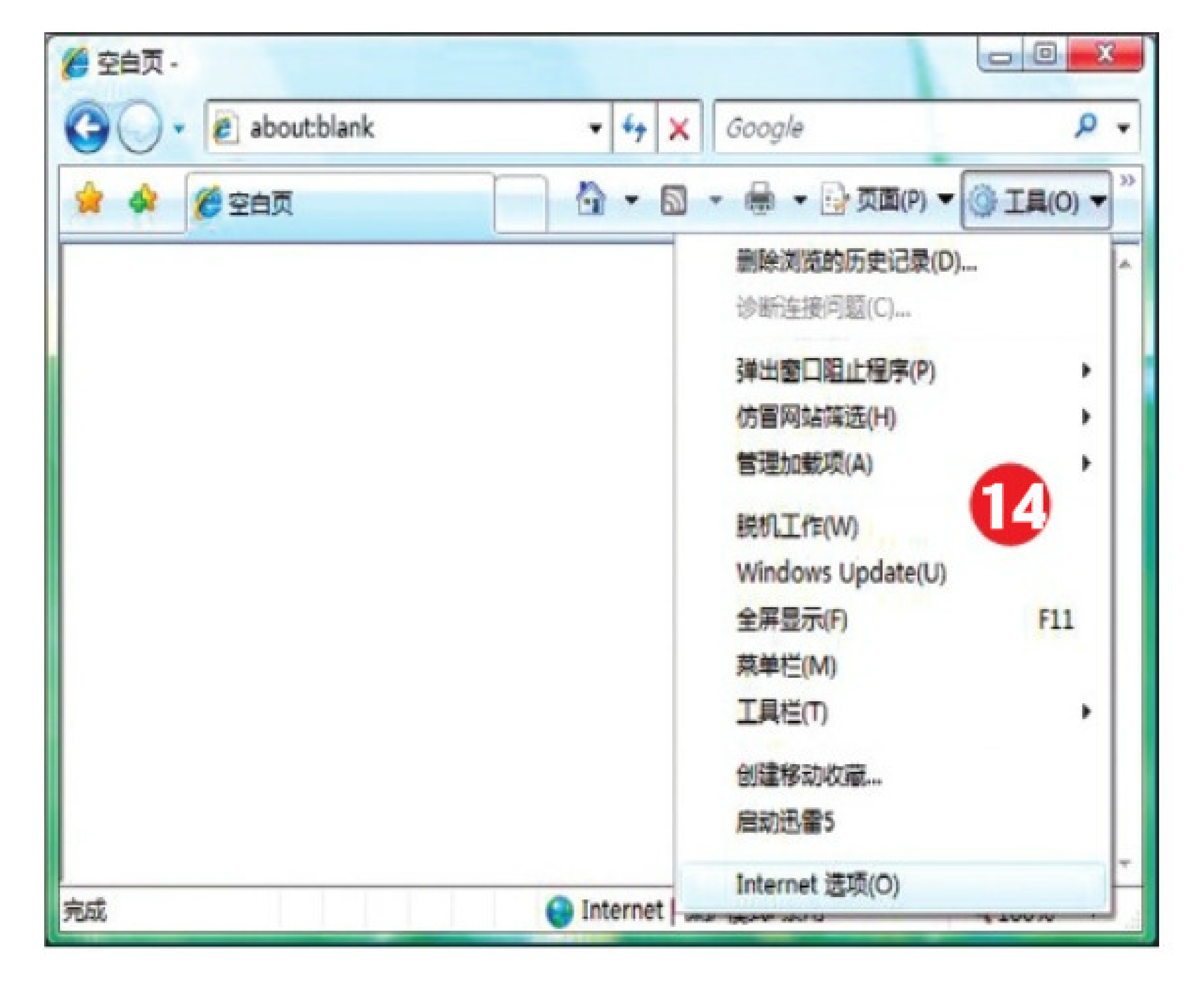
加密：

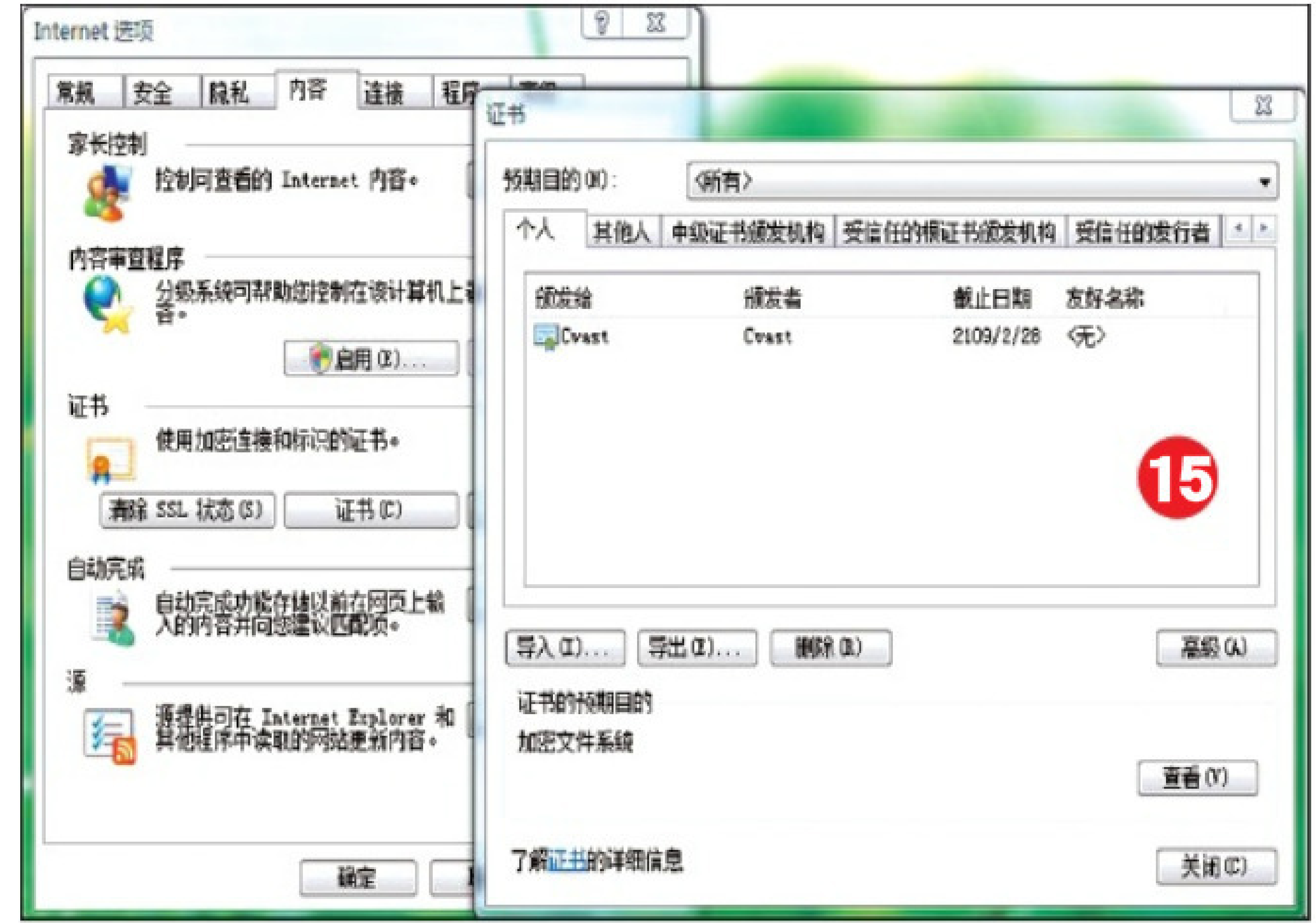
在Vista下加密文件非常容易，只需在要加密的文件或文件夹上单击右键，选择“属性”→“高级”，选中“加密内容以便保护数据”复选框（图13），然后确定既可。加密后的文件名的颜色会发生变化（默认为绿色）。



破解：

如果在原用户电脑上使用原账户访问加密文件，不需要任何解密操作，如同没有加密一样。不过如果需要在其他的电脑或用其他账户访问，就需要安装一个授权的证书。而首先要用原账户登录将本地的证书导出：打开IE浏览器，单击“工具”→“Internet选项”（图14），选择“内容”选项卡，单击“证书”按钮（图15），然后选择“导出”。接下来会弹出“证书导出向导”，在询问是否导出“私钥”时选择“是，导出私钥”，单击“下一步”后会提示输入密码，最后保存证书。





如果要授予某台电脑或着某个账户对加密文件的访问权限，可直接双击证书，根据向导安装，然后将来所有原账户创建的加密文件都可在安装了证书的电脑上打开。

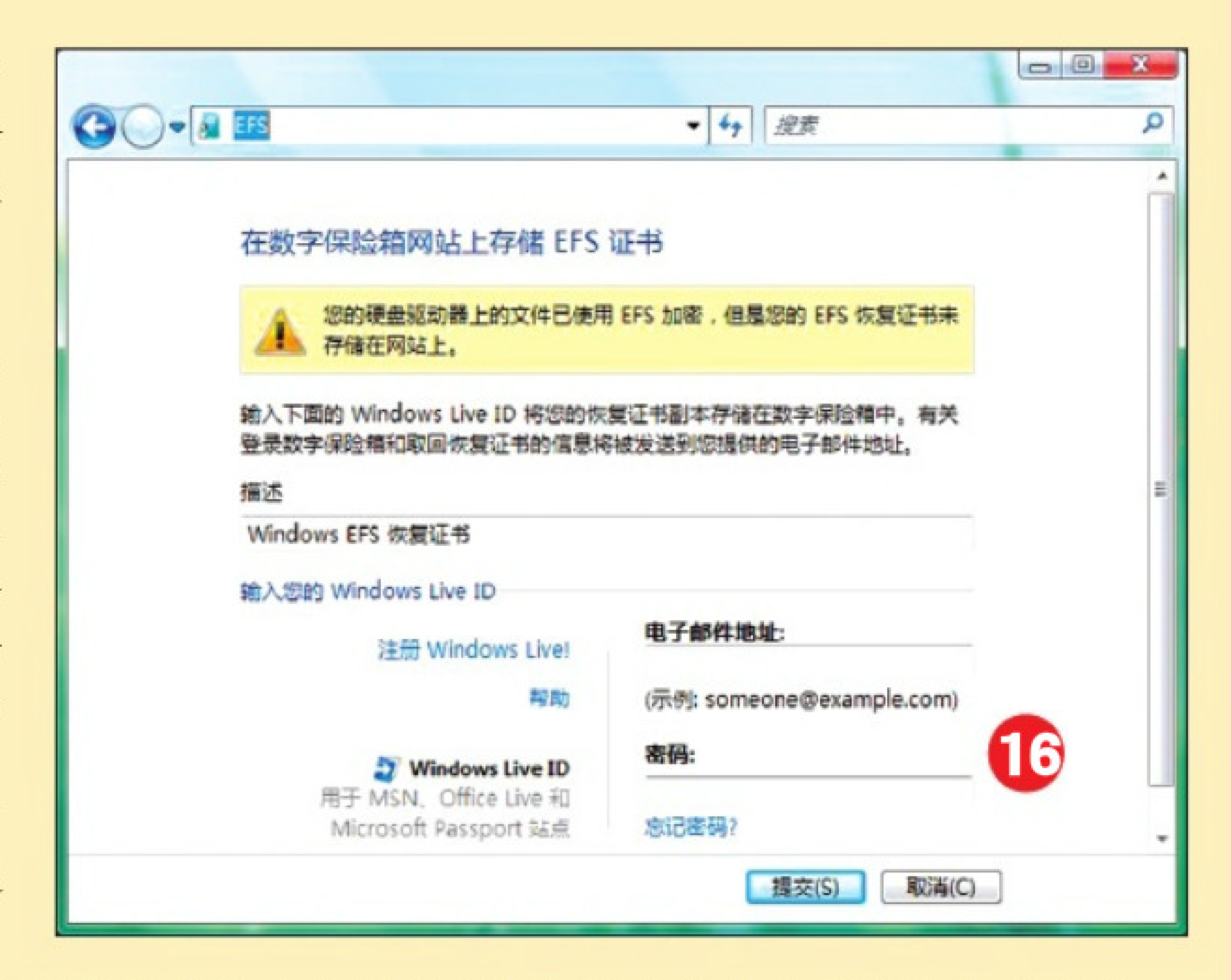
注意：

1.如果是加密文件夹，会提示是否要同时加密它的子文件夹，你可根据需要进行选择。如果选择是，那它的子文件夹也会被加密，以后所有添加进文件夹中的文件和子文件夹都将在添加时自动加密。

2.具有“系统”属性的文件无法被加密。

3.只能对NTFS分区上的文件或文件夹进行加密，在FAT或FAT32的分区上“高级”按钮不会出现在该文件或文件夹的“属性”中。如果要进行加密，需要先对分区进行格式转换。点“开始”→“所有程序”→“附件”，打开“命令提示符”。如果要转换E盘则输入“Convert E /fs:ntfs ”（不包括引号）。这个转换过程是无损的，但还是强烈建议你提前备份重要文件，以防意外。

4.要取消加密则只需在已加密的文件上单击右键，选择“属性”→“高级”，取消“加密内容以便保护数据”复选框，最后确定。



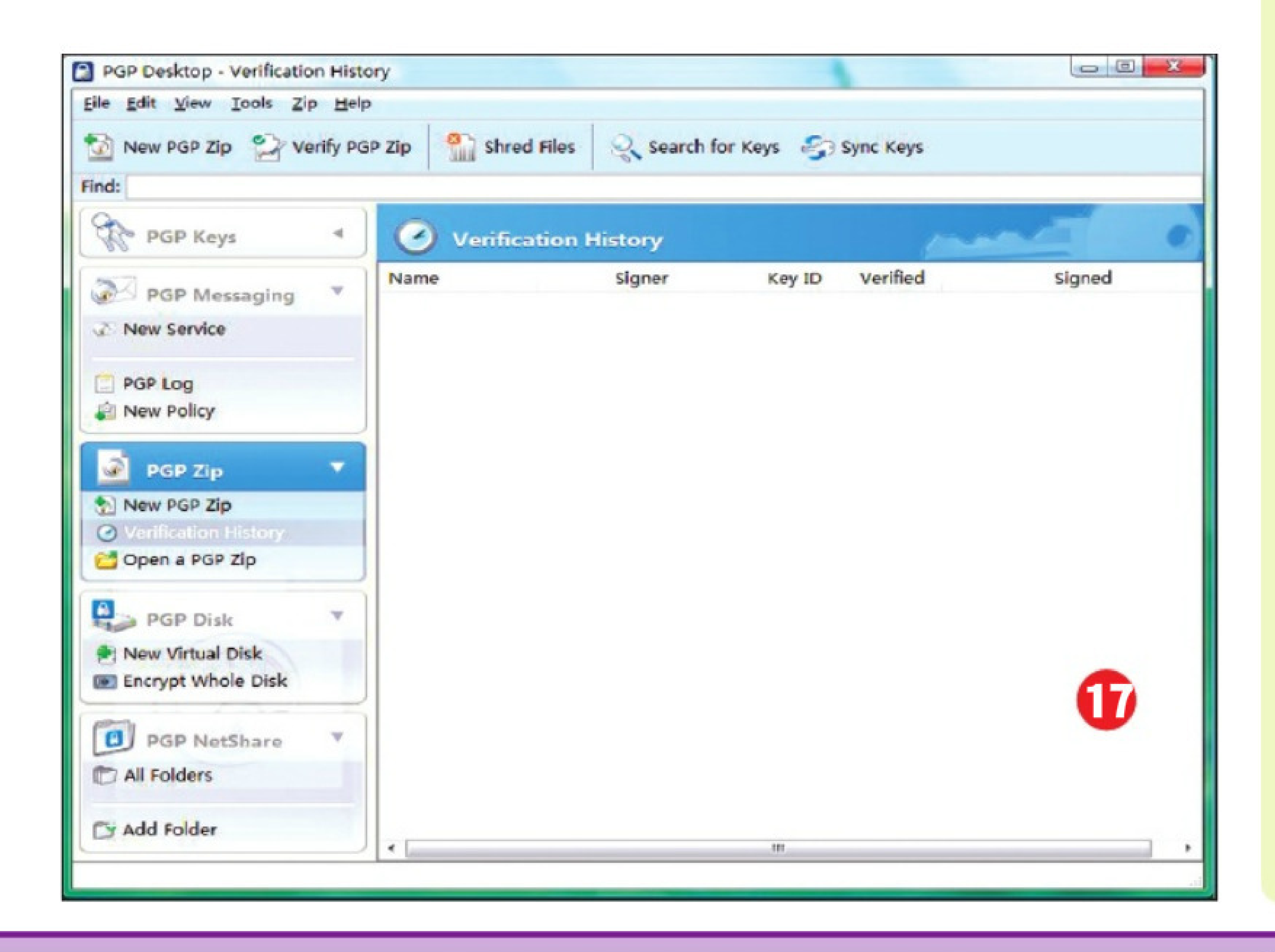
5.证书文件非常重要，一定要妥善保存。如果将来重新安装系统则只有导入证书才能访问被加密的文件。Vista中提供了一个“密钥安全联机备份”功能，可把这个证书保存在网上以防止丢失。方法是依次打开“控制面板”→“安全”→“密钥安全联机备份”，选择“保存EFS恢复证书”（图16），然后填入Windows Live ID（如果没有可免费注册）提交即可。

4.PGP Desktop——非对称加密

“PGP Desktop”（Pretty Good Privacy）是美国PGP Corporation出品的一款著名加密软件（下载地址：http://www.skycn.com/soft/23488.html）。它可提供多种形式的数据加密，采用一种RSA和传统加密的杂合算法。PGP使用非对称加密算法，加密者用公钥加密，解密者则用配套的私钥和密码解密。因为公钥和私钥是分开的，所以理论上加密者也无法解开没有配套私钥的内容。它的源代码是公开的，经受住了成千上万顶尖黑客的破解挑战，可说PGP是目前世界上最安全的加密软件之一，它的唯一缺点是价格极其昂贵。

加密：

安装好“PGP Desktop”后需要重启才能使用。重启在开始菜单执行主程序可看到所有的功能模块（图17），包括PGP密钥管理、PGP消息、PGP压缩包、PGP磁盘和PGP网络共享5个模块。由于篇



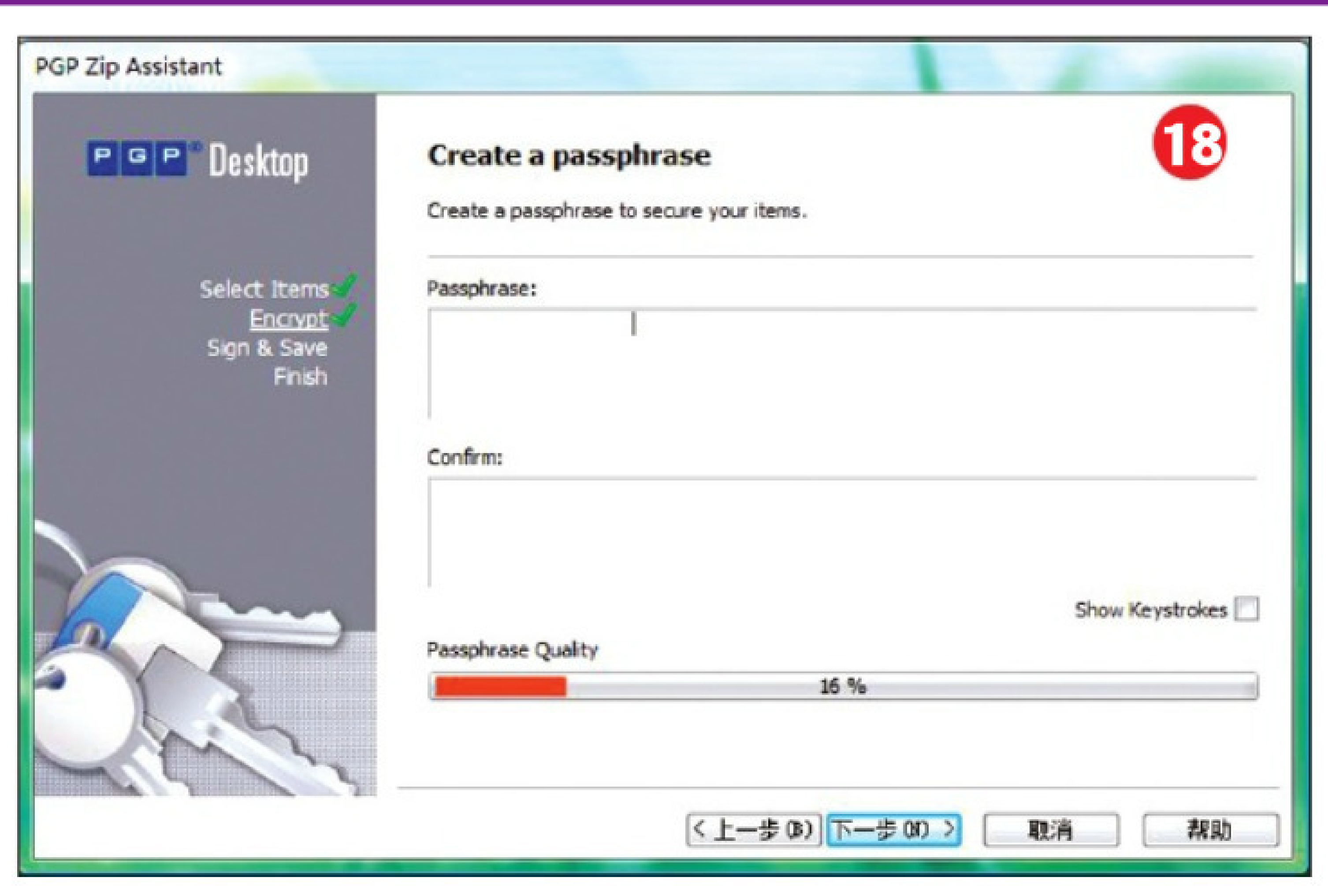
什么是非对称加密

与对称加密算法不同，非对称加密算法需要两个密钥：可以公开的公开密钥（Publickey）和只有使用者自己知道的私有密钥（Privatekey）。公开密钥与私有密钥是一对，如果用公开密钥对数据进行加密，只有用对应的私有密钥才能解密；如果用私有密钥对数据进行加密，那么只有用对应的公开密钥才能解密。因为加密和解密使用的是两个不同的密钥，所以这种算法叫作非对称加密算法。

非对称加密算法实现机密信息交换的基本过程是：甲方生成一对密钥并将其中的一把作为公用密钥向其他方公开，得到该公用密钥的乙方使用该密钥对机密信息进行加密后再发送给甲方，甲方再用自己保存的另一把专用密钥对加密后的信息进行解密。非对称加密通常用于一对多的情况下如安全网站、数字签名等。

幅的限制，我们不对这些功能一一介绍，仅简单讲一下如果快速的给文件加密。首先我们在要加密的文件或文件夹上单击右键，选择“PGP Desktop”→“创建自解密压缩文档”，在接下来的向导中输入两次要使用的密码（图18），然后单击下一步就会在“我的文档”中生成一个与被加密文件名同名的EXE文件（图19）。解密时直接双击加密的EXE文件，然后输入密码和释放的路径确定就可了。采用PGP加密的文档，目前是没有办法破解的。





5.Windows BitLocker驱动器加密

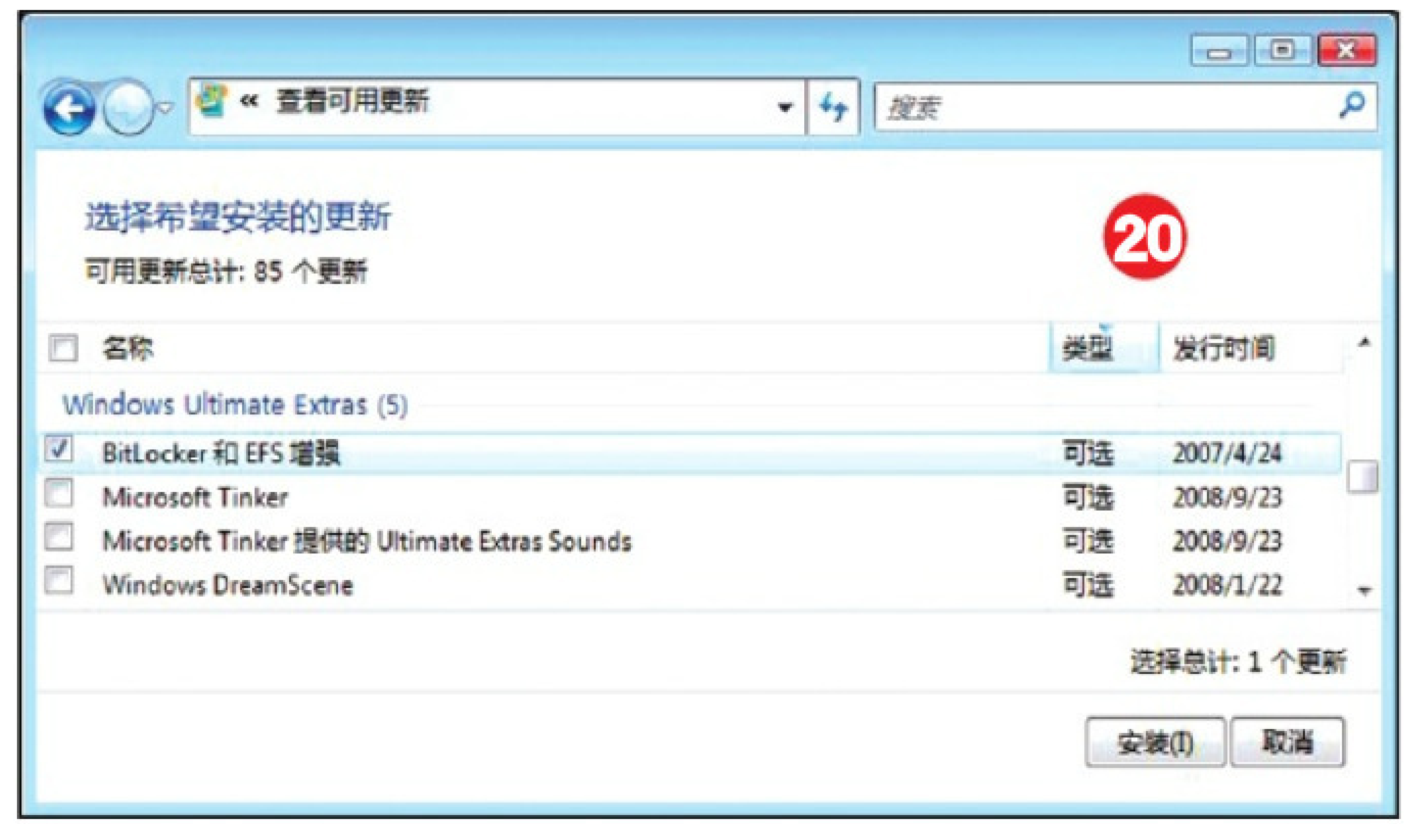
尽管Windows已提供了强大的EFS加密系统，但是在某些情况下并不可靠。虽然EFS加密本身无法被破解，但是Windows的账户控制却很薄弱，如果可物理获得一台含有加密账户的电脑，仍然可破解账户密码。Vista则提供了新的解决方案——Windows BitLocker驱动器加密（下面简称为BitLocker）。与前面的加密不同的是，它是通过加密Windows操作系统分区上存储的所有数据而非某个单个的文件来保障加密数据安全的。简单的来说，BitLocker是为了弥补WinXP在账户安全方面的不足，通过加密整个系统分区来保护账户不被破解，配合前面的EFS加密系统保护其他文件的安全的整体的加密方案（当然实际情况并不像这里描述的这么简单）。

在大部分情况下，BitLocker有三种执行模式：纯TPM模式，纯U盘模式及混合模式。

由于大部分电脑没有内置TPM芯片，因此我们这里只介绍纯U盘模式。

本来使用BitLocker对分区的规划方式、剩余空间的大小要求非常苛刻，以至于很多新手看的一头雾水。但是在Vista推出了SP1升级包后，可通过Windows Update安装一个叫做“Bitlocker和EFS增强”的更新（图20）。安装后单击“开始”→“所有程序”→“附件”→“系统工具”→“Bitlocker”，单击“BitLocker 驱动器准备工具”启动程序，根据向导提示“BitLocker 驱动器准备工具”会自动设置系统分区以符合Bitlocker的使用条件，设置完成以后可看到系统多出一个分区S。

由于Bitlocker默认工作在TPM模式下，因此我们需要修改为U盘模式。在“开始”菜单中执行“gpedit.msc”打开组策略编辑器，从编辑器窗口左侧的控制台树形图中依次选择“计算机配置”→“管理模板”→“Windows组件”→“BitLocker驱动器加密”，在右侧的控制台窗口中找到并双击打开“控制面板设置：启用高级启动选项”这个策略，选择“已启用”，单击“确定”保存设置，这样我们就启用了BitLocker的U盘模式。





接下来打开“控制面板”，依次单击“安全”→“BitLocker驱动器加密”，我们可看到BitLocker加密驱动器的界面（图21）。这里列出了当前安装电脑的所有本地硬盘分区，对于想要加密的分区，单击对应的“启用BitLocker”链接，随后可看到设置启动首选项的界面，在这里我们需要选择BitLocker的工作方式。因为没有TPM芯片，因此只能选择最后一个选项，这样以后每次启动系统时都必须提供保存了密钥的U盘，直接单击“每一次启动时要求启动USB密钥”选项。接下来会要求插入U盘，将准备好的U盘连接到计算机，等程序界面上显示了这个U盘后，单击将其选中，然后单击“保存”按钮，这样用于解密被BitLocker加密的分区所需的密钥就会被保存在所选的U盘上。然后我们需要选择恢复密码的保存方式。一般情况下，我们并不需要用到恢复密码，只需要上一步用来保存密钥的U盘。如果有打印机可把密码打印出来存放在一个安全的地方，也可把密码放在另一个U盘里。单击“下一步”，为了确认本机BitLocker功能的正常使用，建议选中“执行BitLocker系统检查”选项，这样程序会在进行加密之前先对系统中的各项设置进行检查。接下来系统会要求重新启动，这里要注意的是重新启动时应当保证保存启动密钥的U盘与电脑处于连接的状态。

重启动后桌面右下角会显示一个气泡图标，提示我们系统正在进行加密。加密的过程需要一段时间才能完成，这与被加密的盘大小及计算机的性能有关。在加密时系统盘的可用磁盘空间将会急剧减少，因为这时系统会产生大量临时文件。但加密完成后这些文件会被自动删除，同时可用空间数量会恢复正常。在将来的使用中不再需要这个操作，并且系统执行速度不会有影响。加密完成后会有提示，重启系统就在BitLocker的保护之下了。

三、识别“加密”与“伪加密”

我们在这里列举了“高强度文件夹加密大师9000”和“PGP Desktop”等几种加密软件，通过比较我们就可看出它们的不同。使用“PGP Desktop”等加密的文件是对数据进行加密算法处理，我们称这个过程为“加密”。但是使用“高强度文件夹加密大师9000”加密的文件可通过某种方式在不输入密码的情况下解密文件。这是因为“高强度文件夹加密大师9000”并没有对数据进行加密处理，而只是利用系统漏洞或系统功能对文件夹进行了隐藏，我们把这个操作称为“障眼法”或“伪加密”。

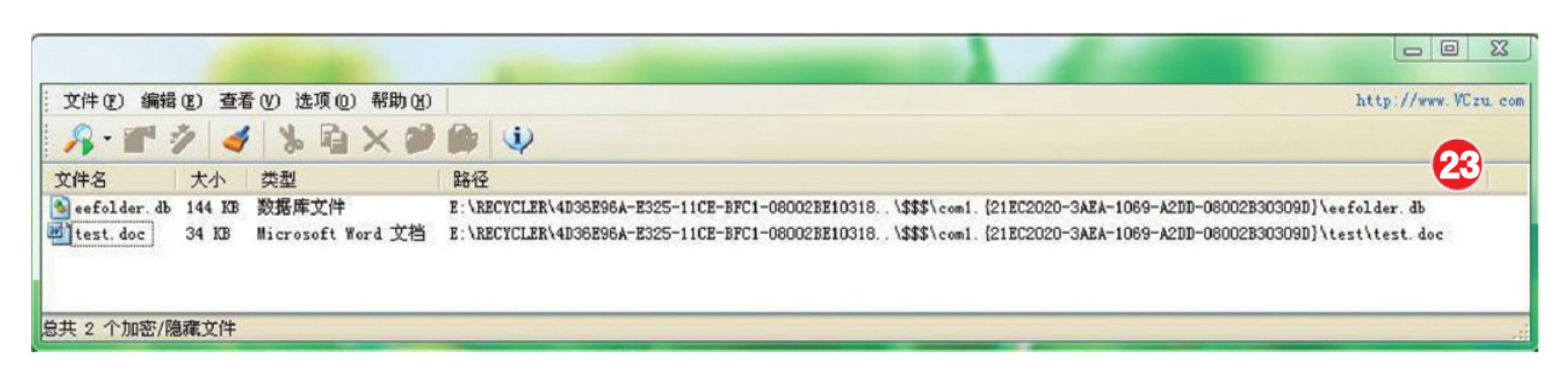
采用这种“伪加密”的方法加密文件有几个致命的问题：一是保密性无法保证，正如我们前面描述的那样，没有密码也可解密文件，二是数据的安全性无法保证。例如“高强度文件夹加密大师9000”把加密的文件放在“Recycled”文件夹中，大家应该知道“Recycled”文件夹实际上是Windows回收站的文件夹，而清空回收站的操作对用户来说再正常不过了，而只要回收站内容被强制删除，所有用“高强度文件夹加密大师9000”加密的文件就都烟消云散了。

由于“伪加密”技术含量较低，所以市面上采用这样技术的加密软件非常多，我们也无法一一列举出来。这里我们以“E-神加密文件夹金装版”为例（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/22072.htm）简单介绍一下如何判断一个加密软件是不是采用的“伪加密”。

这里我们E盘下的Test文件夹及里面的Test.doc用“伊神加密大师”进行加密（图22）。由于“伪加密”软件采用的方法基本都是隐藏、利用特殊的文件名等手段，因此只要扫描系统中是不是有文件被存放在这些特殊的隐藏目录中即可。手动查找隐藏文件夹有一定的难度，因此我们这里用一款叫做“文件夹嗅探器”的软件（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/40923.htm）来进行扫描。单击“扫描”按钮，很快就会显示出来系统中被隐藏的文件（图23）。直接在文件上单击右键，选择复制，然后选择目标文件夹粘贴即可。很明显，“伊神加密大师”所采用的加密方式就是伪加密，并且我们成功快速破解出来。

另一方面，如果用户不愿意用这么复杂的手段，也可以试着加密大文件来粗略判断。通常加密大文件时耗时较多、CPU和内存占用高、硬盘灯一直亮、额外生成加密文件的那些软件才是真正加密数据的软件，瞬间完成加密的可能使用的是障眼法，并不可靠。





总　　结

加密与解密的战争从未停止，不断的有新的加密技术出现，也有很多旧有的加密技术被破解。我们这篇文章中所介绍的加密过程，除了“高强度文件夹加密大师9000”和“伊神加密大师”属于“障眼法”的“伪加密”以外，其他都属于基于加密算法的加密，可说是真正的加密，而且其中某些软件所用的加密算法安全级别非常高。建议大家在选择加密软件保护自己隐私时，根据自己的需要选择合适的加密软件。

我们一直以来都在关注国产共享软件的发展和成长，但是如果所有软件都用“障眼法”蒙骗用户，那么不知道用户会不会像由“血狮”失去对国产游戏的信任那样，失去对所有国产软件的信任。希望永远都不要有这一天，希望国产软件越做越好。P

为了不折腾
——最合适你的快速启动软件

关键字：快速启动 语音启动

用电脑，就是折腾软件，大大小小各种各样的图标全都一股脑全放在桌面上，也太不和谐了，并且也放不下。常常为了执行一个软件在图标中寻找半天，或在硬盘中翻上好久，最后发现它在某个角落里面和你躲猫猫。为了不做噩梦，我们需要使用一些快速启动软件，帮助我们方便的启动各种程序软件，或是打开文件网页等。最不瞎折腾的软件，就是最适合你的选择。

■贵州 逍遥

一、我用鼠标，不折腾——鼠标狂的音速启动

我们不是高手，都只是凡人，打字用拼音、聊天用语音，怎么简单就怎么玩。我们就是低手，那又怎么样？鼠标点点多方便，何必要装酷玩键盘？

对鼠标点击狂们来说，“音速启动”绝对是一款能让人用得心安理得的快速启动软件——不仅不用记复杂的命令，而且启动真的很快很音速。



1.启动程序点一点

音速启动已内置了一些系统启动项目（图1），在程序面板“我的程序”类别下的“系统链接”栏目中，点击相应的快捷方式，就可打开“我的电脑”“我的文档”“网上邻居”“控制面板”等。

音速启动采用了类似QQ自动隐藏面板的界面，平时自动隐藏，使用时激活呼出即可。可打开高级选项设置对话框，在“基本设置”项的“程序相关”区中，设置使用鼠标结合键盘组合，激活音速启动的主界面（图2）。

提示：

音速启动在执行时占用的系统资源其实非常小，另外可通过设置，限制音速启动所使用的内存。在高级设置对话框中选择“其他”项目，在“音速启动进程”区中将“优级级”设置为“标准”，并设置“限制内存”为“1MB”，这样程序占用的内存资源就不会超过1MB了。

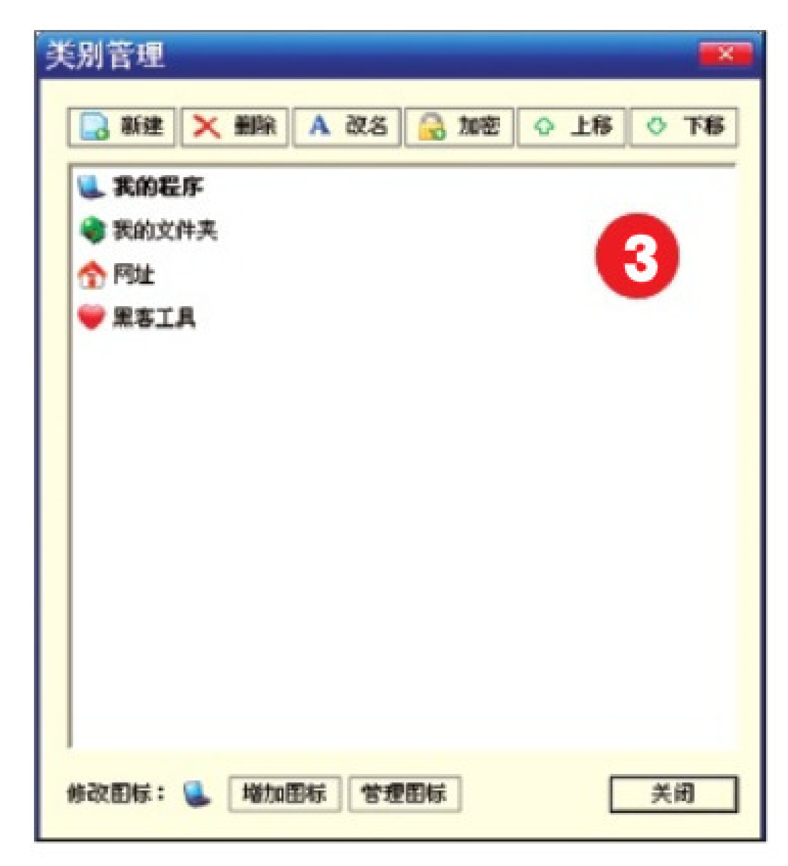
2.添加启动项目只需拖一拖

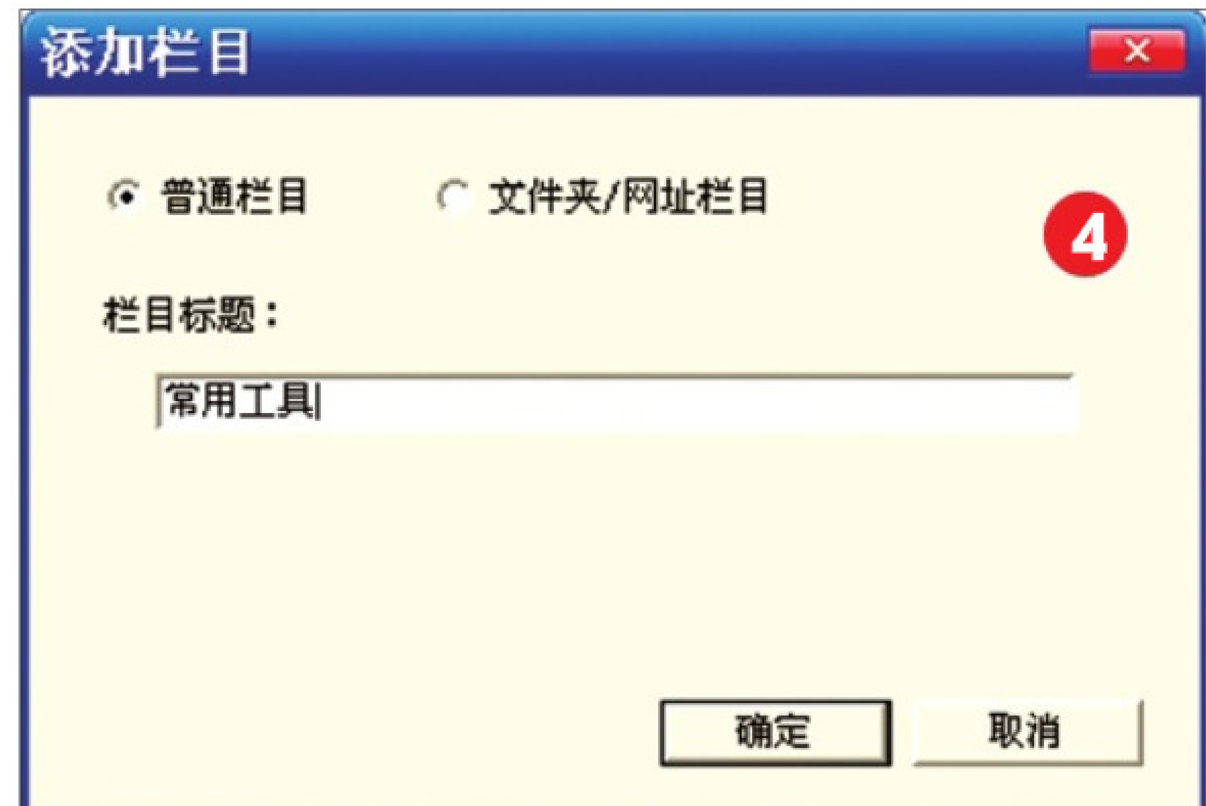
音速启动采用两级分类的方法管理各种程序软件及系统功能启动项目，面板上方是“类别”标签按钮。每个类别下可包含多个“栏目”，类似于QQ的分组。音速启动默认有3个类别，分别是“我的程序”“我的文件夹”和“网址”。要新建一个类别的话，可点击主面板左下角的“类别”按钮，即可出现类别管理窗口（图3）。

新建类别以后，就可在类别下添加个“栏目”了。例如要启动的软件程序有很多，可分为“常用软件”“网络软件”“系统工具”等栏目。点击面板下面的“添加栏目”按钮，即可新建一个栏目（图4）。

音速启动有许多种添加启动快捷方式的方法，直接将程序文件或快捷方式，拖到音速启动的列表框中就完成添加了。添加过程中，音速启动会自动读取快捷方式的源文件，把快捷方式删除也不影响音速启动的使用。使用音速启动可把所有常用到和不常用到的程序软件，全部分类管理起来，随时方便地启动执行（图5）。

在前面介绍的那些键盘快速启动工具，适合于常用软件，可不适合管理软件。当硬盘中的软件程序非常多时，还是用音速启动一目了然比较好。在我的音速启动里面，居然添加了多达400余个程序启动项目，想想平时怎么手工在硬盘里面翻这些程序的，真是有些恐怖！







3.系统设置，一点就启动

音速启动支持非常强大的快速启动系统设置功能，右键点击某个栏目列表空白处，选择“添加系统功能”，弹出系统功能添加窗口（图6）。

音速启动对常见的系统功能进行了分类，包括了几乎所有常见的系统操作，例如“系统链接”中可添加一些无法直接添加的系统路径，如我的电脑、回收站等；“系统操作”中提供了常见的系统操作，如关机重启、锁机休眠、光驱控制、断开网络等；“音量控制”提供音量增减、静音、麦克风控制等功能；“控制面板”：控制面板里面的常用项目；“拨号”中提供了网络宽带拨号各种方式。

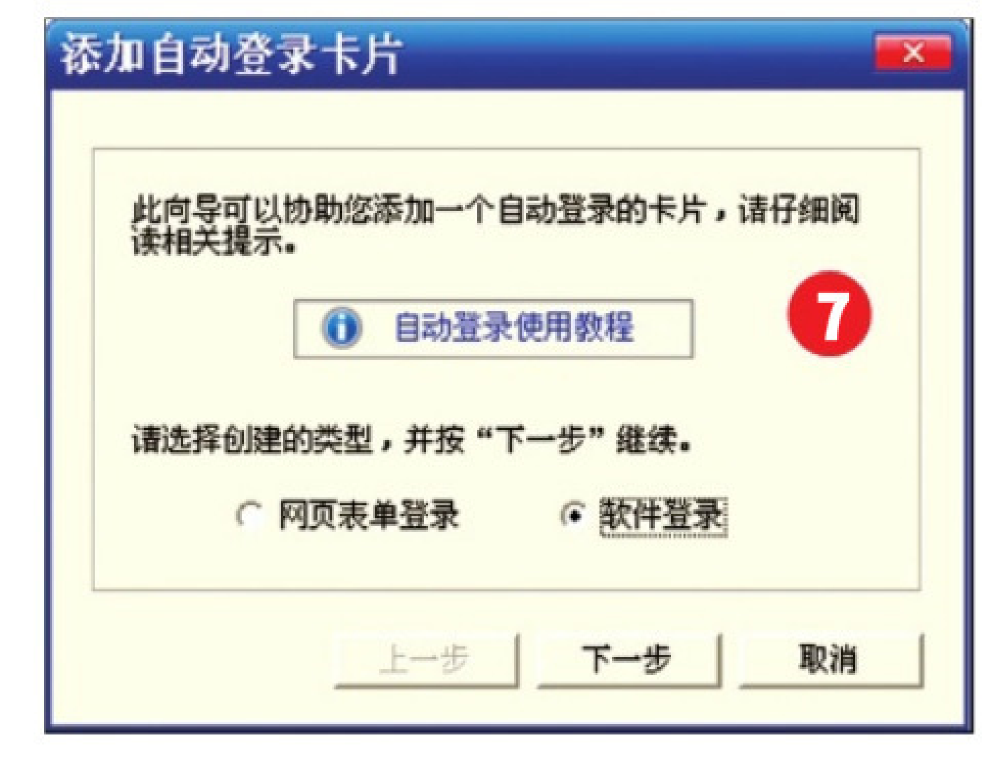
选择某个系统设置功能，确定后即可添加到指定的栏目中，随时点击启动了。



4.软件网站自动登，做个启动专家

音速启动可添加的启动类型非常丰富，除了各种程序软件、常用文件/文件夹、系统设置功能外，还可将自己喜欢的网址收藏到音速启动时，轻轻一点，就可启动IE或指定的浏览器打开网站。此外，音速启动还提供了强大的自动登录功能，鼠标点击一下，就可启动聊天软件自动登录账号，或使用浏览器自动快速登录各种网站论坛，让启动快速得很彻底。

首先，通过右键添加菜单中选择“添加自动登录”命令，新建一个启动项目。在向导对话框中可选择建立网站登录或软件自动登录项目（图7）。这里以自动登录QQ账号为例，选择“软件登录”，然后指定

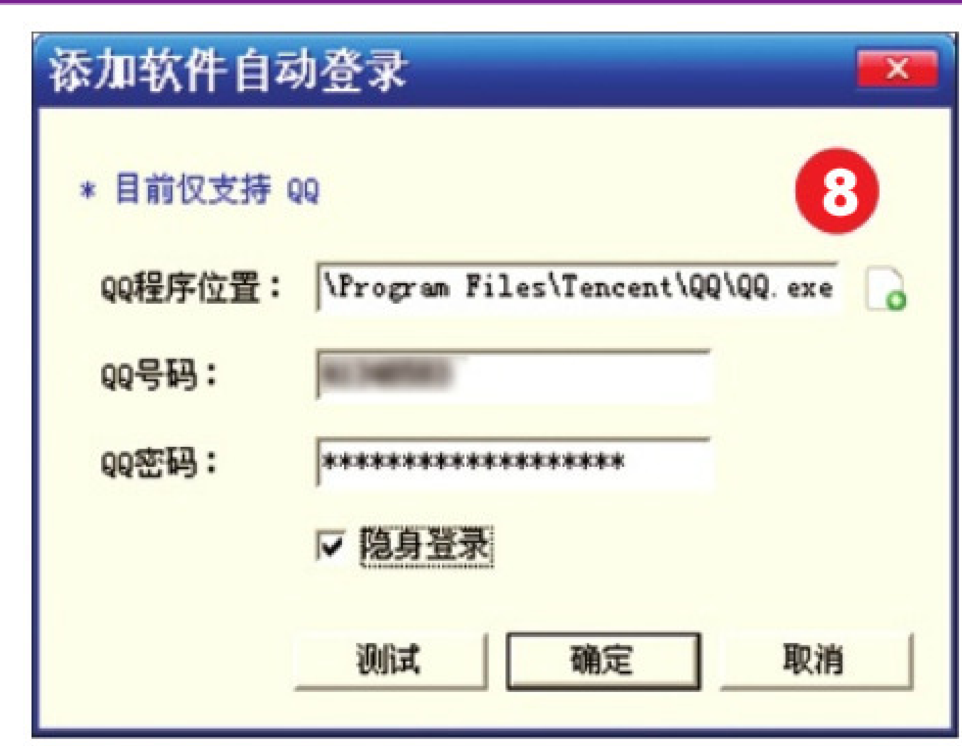


QQ程序位置，输入QQ号码和密码，并选择是否隐身登录。最后确定，即可建立一个QQ登录项目（图8）。

添加网站快速启动自动登录的话，需选择“网页表单登录”项目。为方便各种不同的网站类型，提供了三种登录网站的类型，其中“直通登录”将直接发送POST数据来登录网站，可登录大部分的网站，速度很快；如果某些网站无法使用直通登录，可尝试“自动提交”，速度稍慢一些，但兼容性非常好；“自动填表”方式主要适用于有验证码的网站登录（图9）。

根据情况选择网站登录类型，输入网址后点击下一步，将弹出IE窗口打开指定的网页。在网页登录框输入用户名和密码，在验证码处，应输入“0000”，以便音速启动获知该处为验证码，并在登录时会直接把焦点移到该处，方便输入验证码。然后点击“登录”按钮，完成整个登录步骤，音速启动将自动获取数据，并提示保存一个登录卡片。

此外，音速启动还提供了快速启动计划任务、通过插件实现更多的功能，习惯鼠标点击的朋友一定会非常喜欢。





二、装酷也不爱折腾 ——“大腕”版的快速启动

据说在网上流传着一本《装酷行为指南》，生存在这个社会，不装是不行的。装酷，其实一点也不讨厌，反而会增加你的自信，提高你的水平，飙升你的素质，只要装得好装得巧，装得别人都五体投地，你就成功了！所以说，选择快速启动软件，一定得选最炫的启动方式，用Mac OS X上的Sapiens都算一般，选就得选最酷最另类的，不要系统自带的东西，资源占用少说也得几十MB——我们快速启动的口号儿就是，不求最快，但求最酷！

当然，外表的漂亮酷炫，总是建立在瞎折腾的基础上的，折腾电脑也折腾人，所以还有一个口号——不求实用，但求折腾！

1.Windows 7标配的快捷启动盘——Circle Dock

你说什么样式的桌面效果算是不错，我觉得怎么着也得Vista吧？Vista？那是老土！Windows 7起，你还别嫌要求配置高，这才刚够格，你要不在Windows 7上加个Circle Dock，你都不好意思跟人家说你那叫桌面。

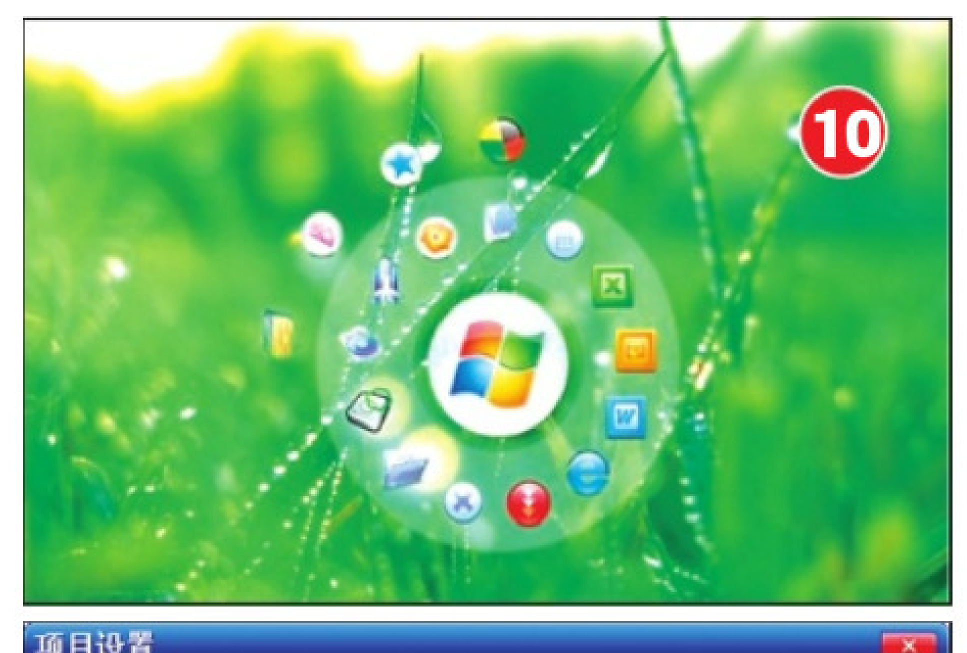
Circle Dock是一款很漂亮的快速启动软件，全鼠标操作，无需键盘，与MAC OS X上的Sapiens很类似，据说是Windows 7的标配，当然也是可执行在WinXP上的。

Circle Dock是纯绿色的，随意解压到任意目录就可使用。Circle Dock的主界面是圆形外观，在造型上非常独特。执行Circle Dock后，点击鼠标中键，便会在鼠标位置上出现一个圆盘，可拖动任意程序，文件夹到这个圆盘上，点击即可执行（图10）。

要添加快速启动的程序，或快速打开文件/文件夹，可将程序或文件/文件夹图标直接拖到圆形当中，图标就会显示在主界面中。如果是不想要的快捷方式，可在图标上按鼠标右键，选择移除即可。此外，还可在图标上点击右键，选择“项目设置”命令，打开设置对话框，对快捷方式进行具体的设置。可加上程序执行参数和执行模式（图11），还可更改快捷方式图标和名称，设置好后点击关闭按钮进行保存。

其实Circle Dock画面炫，实用度也绝不差。只要转一下滚轮，这些快捷方式图标就会随着圆盘转动，很有趣。点选其中的快捷方式后，圆盘就会消失，不会妨碍到后续的其他操作使用。要想手动隐藏Circle Dock界面也很简单，点击中间的大图标即可隐藏。

如果对Circle Dock默认的外观不满意，该软件还提供了自定义外观功能，可在设置中根据自己的需要来进行调整。包括图标样式、背景图案、鼠标点击灵敏度、动画和快捷键等多项调整。





提示：

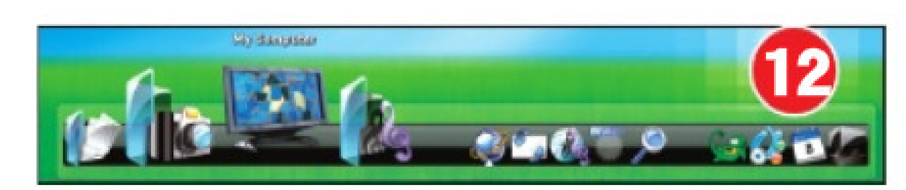
在默认状态下Circle Dock是英文界面，右键点击圆盘，在弹出菜单中选择“Setting”命令，打开设置对话框。选择“Language”，在打开语言文件位置里选择“Simplified Chinese”，就可变成中文界面。

2.媲美Mac OS X Dock的ObjectDock Plus

启动软件，一定得选最漂亮最炫的，怎么也得带Mac OS X Dock效果的，什么程序呀、文件呀、网址呀，平时能用不能用上的全给它加进去。桌面上到处是漂亮的图标，一个图标就能控制好几个软件启动，还得特占资源，一个软件光驻留内存就得几十MB，启动程序就一字儿——酷！

我觉得这也太占资源了吧？你得研究如今的软件应用形势，Vista都能逼着你升级硬件加内存，根本不在乎再多折腾你几十MB。什么叫高手玩的启动你知道吗，就是都选最耗资源最酷炫的，不选最快最好用的。

Mac OS X的漂亮是众所周知的，ObjectDock软件可逼真模拟Mac OS X Dock，让Windows任务栏变得绚丽多彩，让程序启动更加赏心悦目与众不同（图12）。



ObjectDock执行后任务栏会消失，屏幕下方出现一个仿Mac OS X Dock的漂亮工具条，把鼠标移到工具条上，里面的图标会自动放大，色彩鲜艳夺目，可愉快的选择要启动的软件程序（图13）。图标工具条中的每个图标，都可通过右键菜单命令“Dock Entry Properties”，在内置的图标库中进行更改。



直接拖动文件/文件夹或程序的图标及快捷方式到工具条中，即可快速添加新图标，而且软件还支持自行添加网址和邮件快捷方式。在工具条中点击右键，在弹出菜单中选择“This Dock”→“新建”，在子菜单中可选择要添加的要添加的Dock类型，如E-mail、网址、音乐播放器等（图14）。选择“新建快捷方式”命令的话，可看到在工具条中新增一个问号图标，右键单击该图标弹出设置窗口，在“标题”中输入快捷方式描述，在“链接”中程序或文件/文件夹路径，也可直接输入网址和邮件地址。然后设置程序启动参数和窗口显示模式，再选择一个漂亮的图标，就可完成添加新的启动项目了。



当然，添加的快捷启动图标如果不能管理的话，那就太混乱了，ObjectDock提供了标签分类功能，就可将要启动的项目按功能分类保存在不同的标签下。右键点击My Dock工具条，在弹出菜单中选择“标签”命令，新建管理标签或切换标签选择不同的启动项目。

另外，在工具条中点击“Configure ObjectDock”，打开参数设置窗口，可对软件参数进行设置。在“Background”下拉框中可更改背景及其透明度，在“More Appearance Options”选项卡中还可设置字体及动态放大模式等。

提示：

ObjectDock还有一个附加的增强插件，例如“StackDocklet”可将快捷启动项目的图标在桌面上以扇形或其他形状显示，也就是所谓的阿拉丁神灯效果（图15）。将其下载解压后放入软件安装目录下的“docklets”文件夹中。然后设置对话框中通过“添加插件”功能，加入StackDocklet插件即可使用。



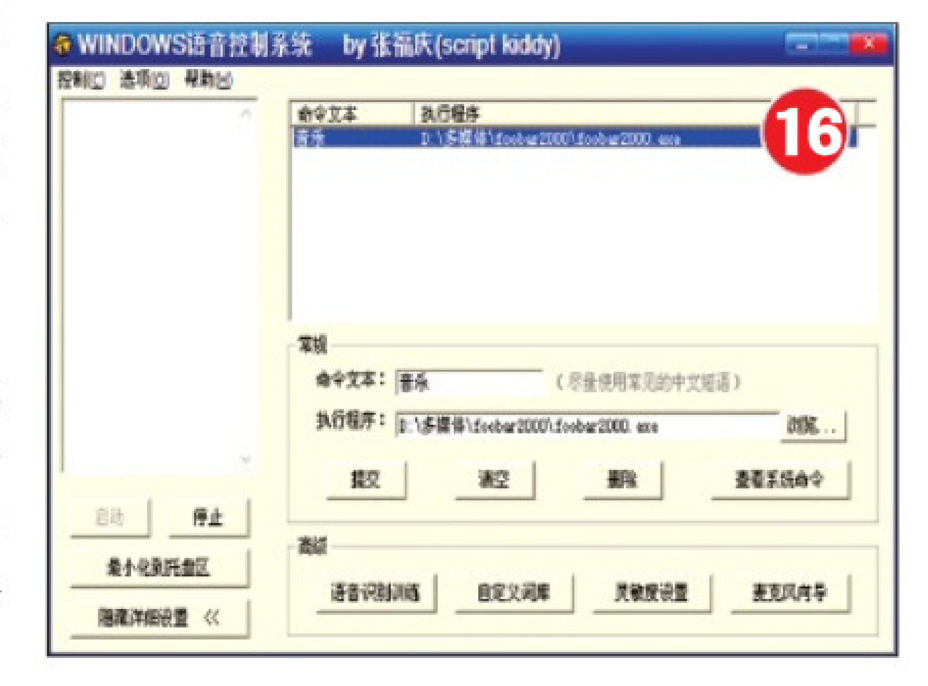
——Circle Dock、Magic Formation和ObjectDock的快速启动功能不是最快捷方便的，但效果却是最漂亮的，用它们来启动程序软件，倍儿有面子。

三、没劲，懒得折腾——懒人的语音快速启动

上面的种种方法都很没劲，键盘敲什么敲，鼠标点什么点，折腾什么啊！动动嘴，让程序自己启动不更好？

“Windows语音控制系统”是一款有趣的语音控制软件，可动口不动手，方便启动各种常用软件。由于软件是基于微软语音引擎（Microsoft Speech SDK）开发的，因此具有与Windows系统良好的兼容性及极高的识别率。

使用前需要安装微软语音识别引擎（Speechsdk51）及中文语言包（Speechsdk51LangPack）才能正常使用。启动程序后，点击界面中的“显示详细设置”按钮，展开扩展设置界面。在“命令文本”中输入要用来启动程序的语音文字，在“执行程序”中指定程序路径，点击“提交”按钮，即可添加一个语音启动项目（图16）。



将所有需要启动的程序都添加到列表中，注意“命令文本”不能重复，否则会造成冲突。另外，在设置语音控制前，最好点击“语音识别训练”按钮，通过内置的一些语音识别训练来提高软件的语音识别能力，以免软件对你的语音听而不闻。还可自定义词库或设置语音灵敏度，使用软件的识别率更准确。一些设置完毕后，只需插上麦克风，大叫一声“芝麻开门”，程序就会自动启动了。P

题报

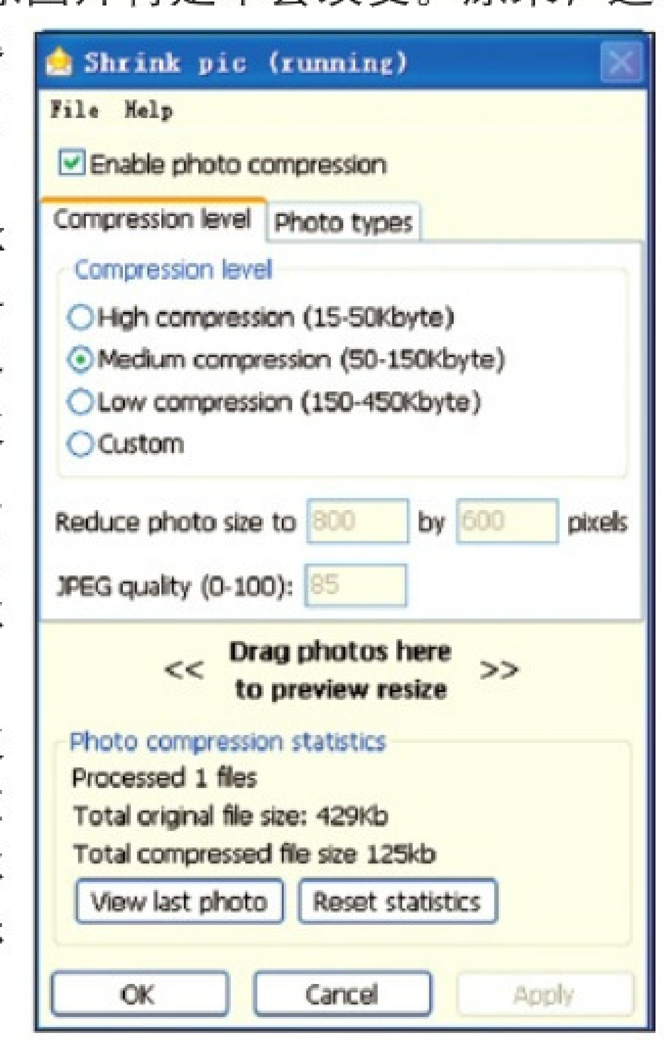
来自北京电信的一份3G最新资费标准吸引了很多人的目光，也包括我在内，相信之后会有其他类型的3G资费标准陆续出台。可说这些年来，我已牢牢地将自己捆在了以网络为中心的生活中。因此由有线变无线，而且速度可保证的前提下，我突然发现自己的一些生活可发生变化。不必捆在一地或一室，而可跟随无线网络一起漫游。我顿时觉得3G的迟到，或许延缓了不少人的生命进程，如果早些来，或许这些人会有新的人生规划。10年前在大学里曾在老师的指导下写过一篇关于科技改变生活的论文，我想现在这个例子真是太鲜活了。不过幸亏，中国的3G终于来了！

■北京 淮阳客

轻松发送缩小图片——Shrink Pic 1.7.0

□大小：1.10MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/60871.htm

你经常往论坛或博客上传图片么？你经常要发送带图片附件的邮件么？或你经常在MSN上与好友分享图片？那么你一定会碰到一件烦恼事，就是要把自己的大图片用软件缩小后再发送。不管你用的软件是如何方便（本栏目之前也介绍过不少该类软件），但这一步你总得去执行。不过，如果安装了这款软件并让其驻留系统时，你就会发现，只要再进行以上动作，图片就会自动被缩小到事先指定的大小，然后再发送！当然，原图片肯定不会改变。原来，这款软件会监视上传图片的动作，它支持浏览器IE（必须是IE本身，而不是能是使用其内核的其他产品，例如Maxthon）、Firefox和Opera，邮件客户端Vista Mail、Outlook、Outlook express、Thunderbird、Eudora等，及IM软件Live Messenger和SkyPe，所有在以上软件界面中进行的图片上传都会被软件自动探知。软件可对5种类型的图片施以自动操作，但默认只控制JPG格式，其他格式控制请到软件界面的“Photo types”选项页下勾选。另外，如果你担心缩小后的图片质量问题，可在操作之前，将图片拖动到“Drag Photos here...”区域，软件将给出缩小后的图片预览，如果不满，请在上方设定图片尺寸及质量。最后注意，如果你就是想发送原图，只需右击软件系统托盘图标并勾除“Enable”。



重焕DVD光彩——PowerDVD 9

□大小：92.3MB □授权：试用 □语言：简体中文
□下载：http://www.crsky.com/soft/4602.html

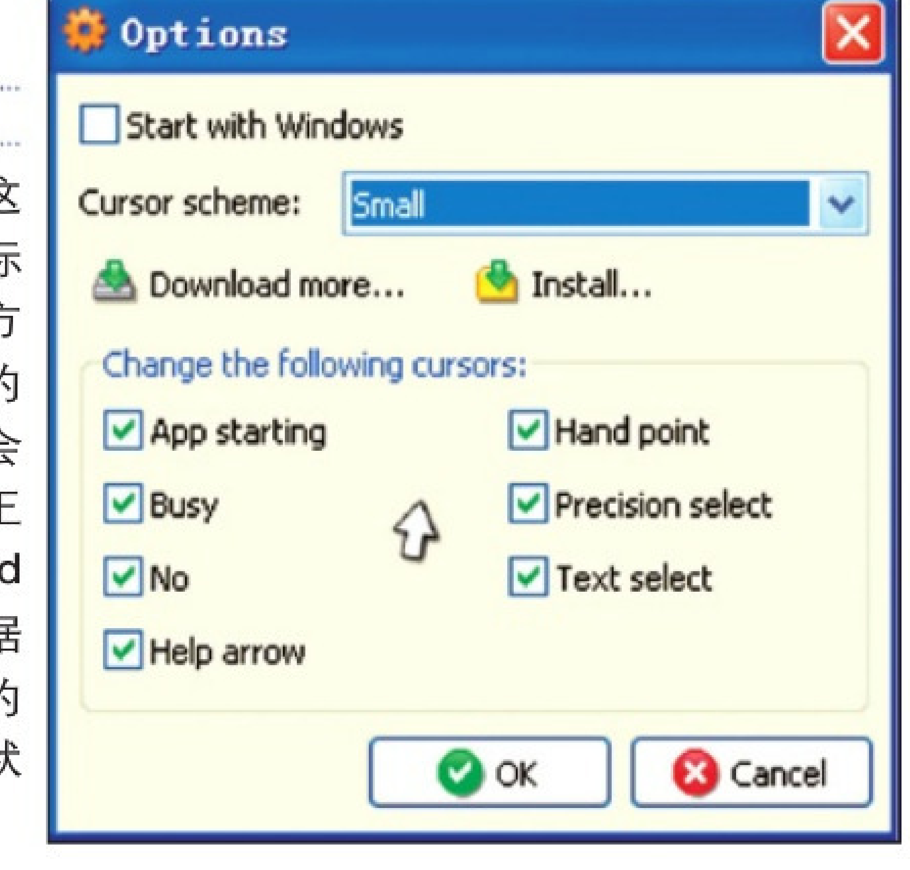


PowerDVD曾是不少影音爱好者电脑上的必装软件，但随着网络视频和高清影片的流行，直接看DVD碟片的用户变得越来越少。不过，无论你现在还是DVD碟片爱好者，或你只是有一堆DVD丢在尘封的CD包中，这款软件的最新版都可考虑一装。在该版本中，PowerDVD引入了一个“TrueTheater”特效，开启特效中的“HD”模式，你会惊奇地发现，原来分辨率不及高清影片的DVD影片，突然变得更清晰起来。原来软件像类似于图片软件的放大效果一样，将视频实时实现了画面插值（类似DVD播放机的“倍线”功能），使用得原来只有480P的DVD画面，插值成了1080P，虽然这只是一种“逻辑放大”算法，但据笔者的试用，发现效果很明显，画面明显清晰起来。此外“TrueTheater Lighting”特效，还通过画面亮度、对比度调节，使一些老DVD影片焕发新的风采（请对照截图）。另外，如果你有无线鼠标或键盘，PowerDVD 9中的“剧场”模式可能你会非常喜欢，进入该模式后，每个操作按钮都会自动搭配快捷键，并且屏幕提示字体放大，更方便远处遥控。

鼠标也疯狂——Funny Cursor 1.3.0.0

□大小：1.73MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.52z.com/soft/16702.html

不知你是否已厌倦了总是斜指向左上方的鼠标指针，那么来安装一下这款有趣的软件。它将让你得到一个“会拐弯”的鼠标指针——当你移动鼠标时，它会根据你移动的方向改变指针方向，从而使指针永远会指向你移动的方向（截图中央的指针就是一个例子）；由于这款指针实质由72个不同方向的小图片组成，因此“拐弯”时很平滑，如果你无聊时晃动一下鼠标，甚至会感觉到仿佛有小鱼一样的东西在屏幕上游动。在软件的设置界面中，可选择正常图标还是小图标，或是反转（Inverse）颜色的黑色图标，点击“Download More...”还可从作者网站上下载其他样式的指针。另外，这款软件还会根据当前指针的状态，例如忙碌、手形、十字形、文本选择形等，动态改变自己的形状，当然，你也可选择在这些时候将其禁用（例如你觉得文本选择时还是默认的“I”符号更易识别）。





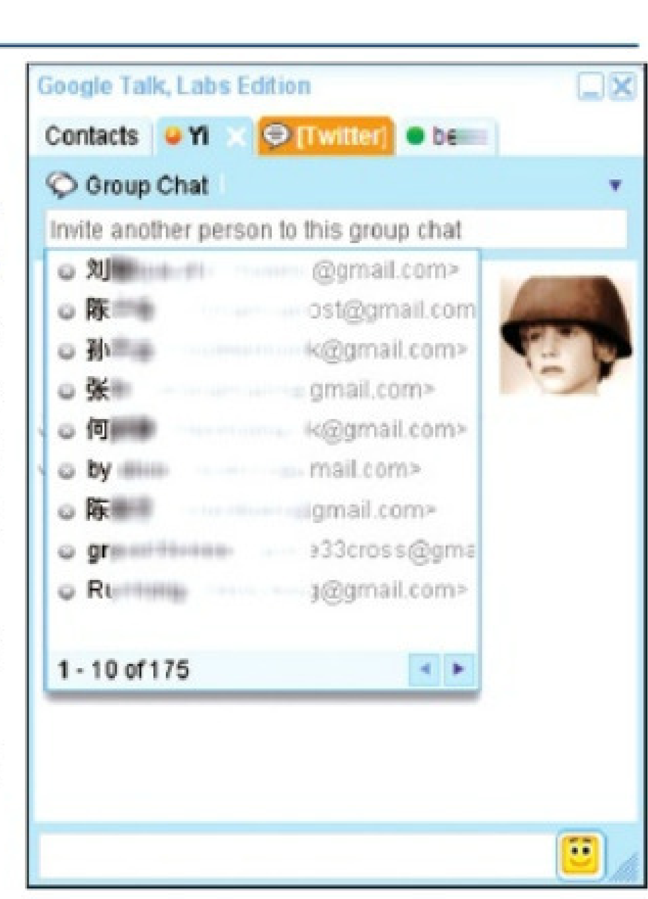
桌面图标更易找——Desktop List View 1.0

□大小：9.54kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://iamwill.com/dev/desktopListView/index.php

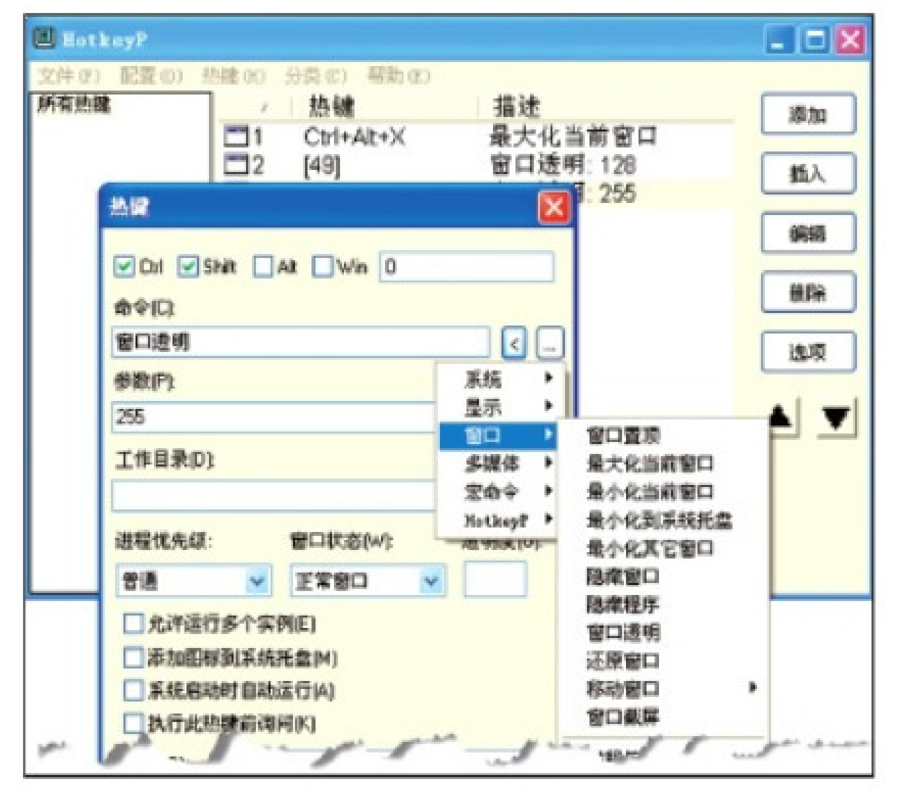
如果你的桌面图标像笔者一样多，多到已“溢”到了半个屏幕以外，那么我保证你找图标时会像我一样眼花缭乱，这时图标的样式固然重要，但你会发现图标的名字可能会更快速地帮助你定位——这就是在资源管理器中我们有时会使用“详细信息”视图的原因之一。不过桌面图标显示并没有这一选择。那么来用一下这款不到10kB的小工具，它的功能就是将桌面图标变成“详细信息”模式，软件本身没有使用界面，执行之后自动执行任务，然后立刻退出（软件截图即为执行软件后的桌面图标显示效果）。如果你想去除该效果，请执行下载包中的“Unload.bat”文件，但记得执行之前一定要解压下载包。

GTalk新选择——Google Talk Labs Edition

□大小：475kB（前置下载程序） □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.google.com/talk/labsedition/download.html



Google已很长一段时间没有更新自己的IM软件，不过最近却发布了一个实验室版本（Labs Edition）的Google Talk。Google的Fans们可赶紧来更新了，这个版本新增的特性还不少。首先是标签选项卡式的聊天窗口，当与某人聊天时，并不会打开新窗口，而是在主界面上生成一个标签页面，这样与多人聊天时切换更加简单；其次是加入了群聊功能，如果你邀请到的聊天对象并没有安装该版本，那么他会跳转到一个新开的网页，执行网页版（Google Talk Gadget）的群聊功能；再就是加入了聊天表情的支持，现在已有圆脸、方脸及字符脸三套表情，不过感觉比QQ和MSN的美工仍是有差距。最后，这款实验版还整合了Gmail等的提示功能，相信未来正式发布时可能会加入更多提示，不过，你也可在设置中将它们关闭。



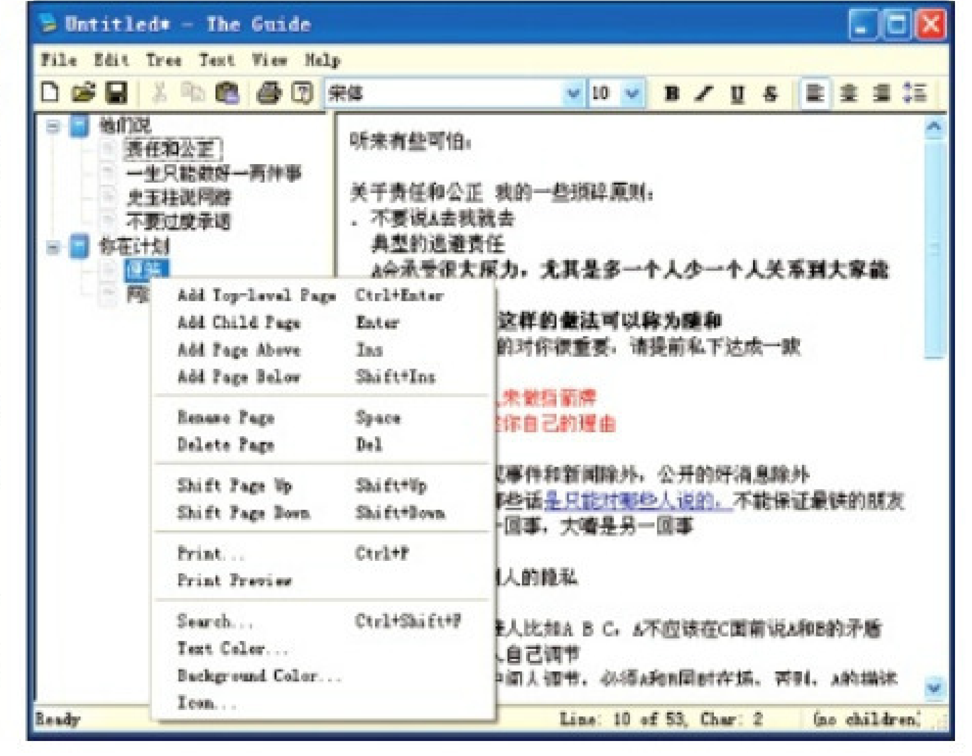
全面操控系统——HotkeyP v4.5

□大小：185kB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.crsky.com/soft/14202.html

一款功能强大且使用方便的快捷键指定工具，可让你建立各种命令和热键，以便快速操控系统。这款软件看似貌不惊人，但却有着非常灵活的定制功能。普通用户可使用软件内置好的、种类繁多的系统命令。这些命令分为系统、显示、窗口、多媒体、宏命令及HotkeyP自身的相关操作，覆盖日常操作的方方面面，用鼠标简单点击，就可让自己的键盘瞬间变身为最强大的超级键盘。部分命令还有参数可设置，请参见软件内置的帮助文件（英文版）。而如果你是高级用户，这款软件的进一步开发潜力也非常大，它不仅可针对按键设置，还可针对鼠标及游戏控制器进行快捷设置；如果你有宏命令编制的水平，在宏命令中使用变量等操作，那么还可更灵活地实现一系列地操作。最后软件还能将热键设置为系统托盘图标的右键菜单项，使用起来更为方便。注意首次使用请点击菜单“File”→“Language”来选择简体中文语言。

踏踏实实做笔记——The Guide 2.0

□大小：1.18MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://theguide.sourceforge.net



如果你希望有一款执行稳定、占资源少、使用方便、功能简单的便笺/笔记/记录软件，这款免费小工具是相当不错的选择。它以树形方式管理记录页面，可方便地建立子结点页面（只要在父结点上回车即可），及对结点页面进行拖拽操作。控制页面内容的是一个RTF编辑器，也就是说，可自由设置字体、链接，也可插入对象，就像在使用Windows自带的“写字板”一样。另外，这款软件对Unicode有良好的支持，是少有的一款对中文良好支持的便笺类软件。另外，这款软件正常时使用注册表来存储设置，同时也支持便携模式，即用Ini文件存储设置（方法是点击菜单“View”→“Preferences”，然后勾选“Portable”标签下的启用选项），这样即可装在U盘中随身携带使用。

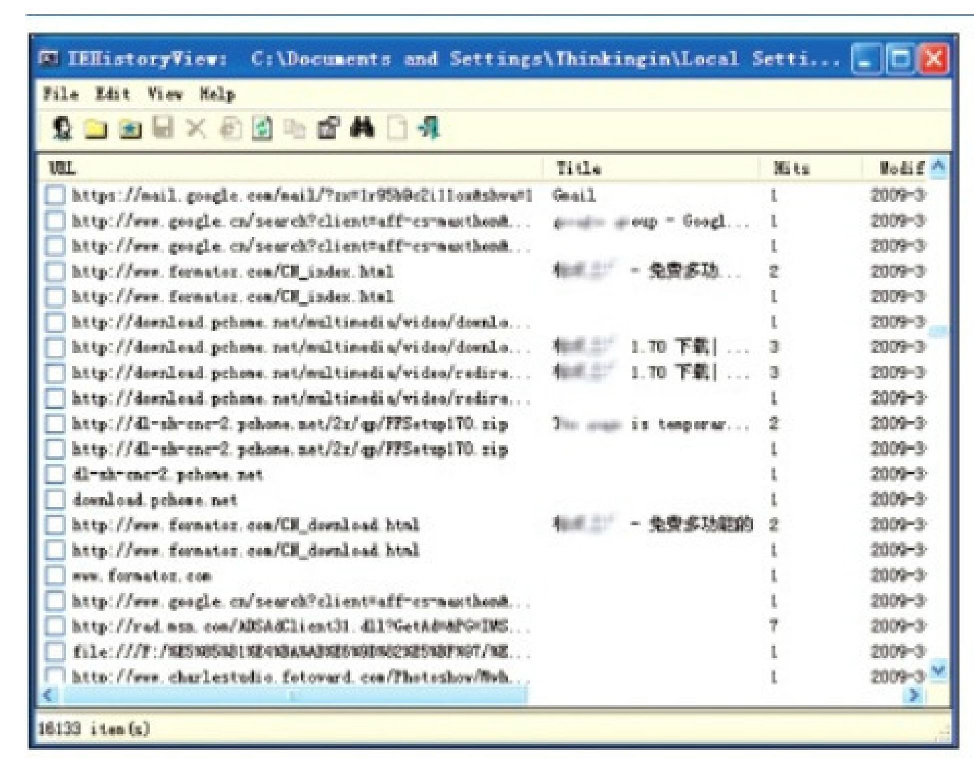
随时随地共享——Windows Live Sync

□大小：1.46MB　□授权：免费　□语言：简体中文

□下载：http://sync.live.com/clientdownload.aspxl



严格来说这是微软的一项网络服务，但必须通过安装客户端来实现。这项同步（Sync）服务可完成3个任务。第一是利用你自己的Live ID（即MSN账号）在几台不同的机器上同步文件，由于被共享的文件会被同步到服务器，因此无论这些机器是否在同一局域网，只要能联网访问微软的这项服务，就能轻松实现同步（不需要两台同步的机器都开启）；其二，你可为自己所共享的文件指定访问权限，这样，你的MSN好友也可从网上直接访问你所共享的文件；最后，软件还能实现对某台机器的远程访问，只要在某台机器上设置好权限，你就能轻松于任何地方访问这台机器上的所有文件（被访问的机器必须开启）。软件同时有Windows版和Mac OS版，安装之后的主要操作都通过浏览器来进行，即使在不同平台之间也可顺利完成共享和同步。



浏览历史自己把握——IEHistoryView 1.40

□大小：42kB　□授权：免费　□语言：英文

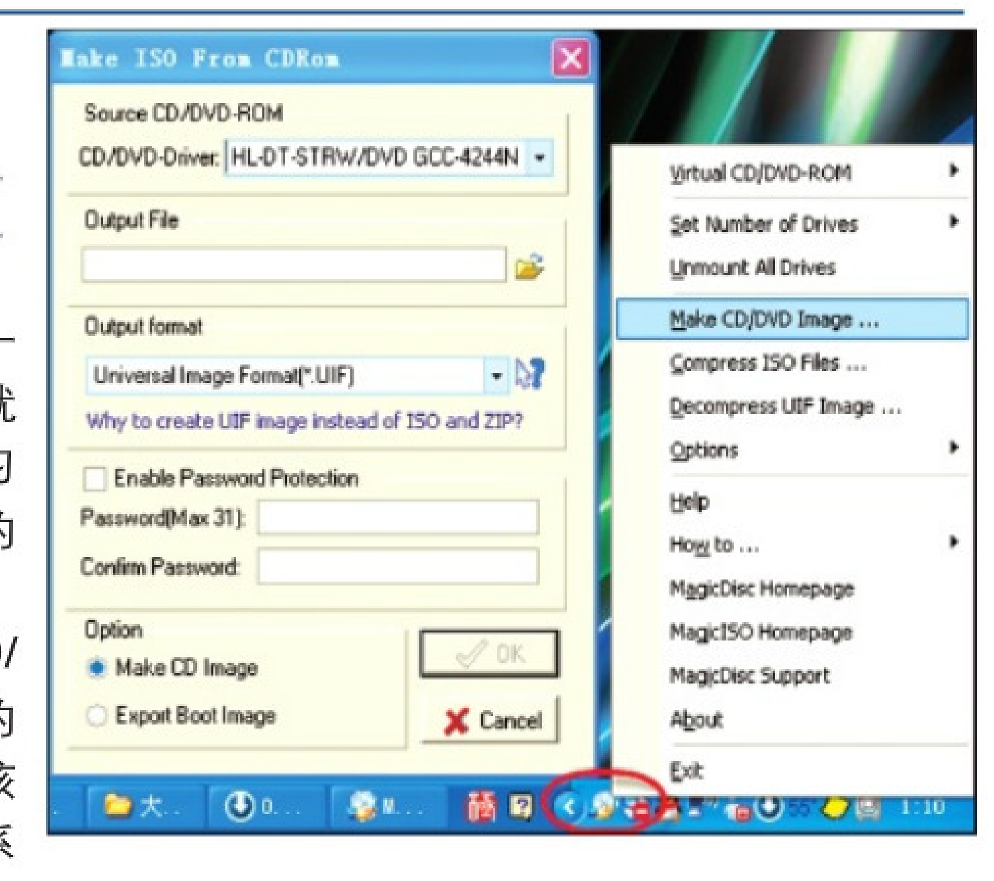
□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/35893.html

IE浏览历史和其他使用痕迹一样，有着双刃剑的特点：需要时你可查询到以前访问过的网页，但同时也可能泄露你的浏览隐私。而IE自身，也未将查询功能做得很好。因此，有必要时需使用第三方工具来管理或查询浏览历史。这款小工具可列出所有目前被IE（也包括使用IE内核的其他浏览器）记录的浏览历史。你可在其中对所有历史进行排序及搜索，可排序的标准包括网址、网页标题、点击数、修改时间等，以保证你快速定位想查找的浏览历史。对于那些不想保留的隐私性历史条目，你可点击勾选项目最前的选择框，然后将其轻松删除。另外，你还可将选定的历史条目合并导出为HTML文件，以作它用。最后，在多用户的使用环境下，如果想查找他人的浏览历史，可用该软件找到其浏览历史文件夹（点击工具栏上的第二个图标即可）即可。

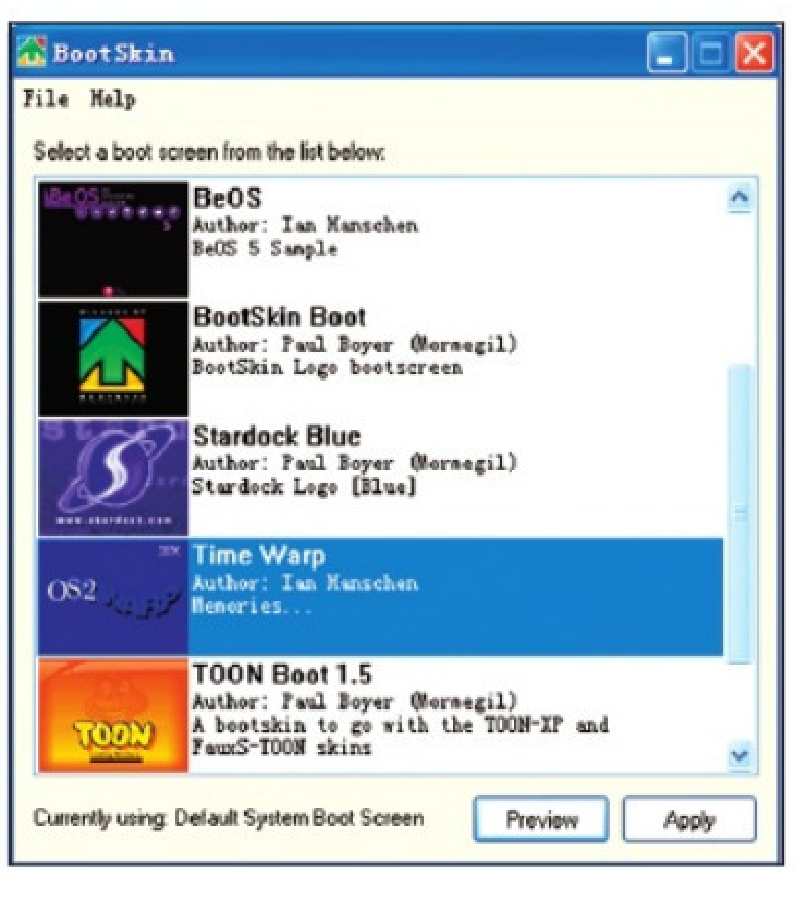
虚拟新兵——MagicDisc 2.7.106

□大小：1.29MB　□授权：免费　□语言：英文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/5754.html



说起虚拟光驱，大家都会立刻想到Daemon Tools和Alcohol 120%，不过现在有一个新选择。这款软件同时集虚拟光驱及ISO镜像制作于一体，但是操作起来没有Alcohol那么麻烦，通过系统托盘处的右键菜单就能完成全部任务，如果你熟悉Daemon Tools，那么几乎不需要任何学习就能轻松上手。它可设定虚拟光驱的数量，最多可虚拟15个光驱，支持的镜像格式非常全面，例如ISO、BIN、CUE、IMG、NRG、CCD、VCD、MDS、MDF、BWT等，覆盖了当前几乎所有常见格式。它可直接由CD/DVD制作ISO镜像，并且还可将ISO镜像压缩为体积更小、可密码保护的UIF镜像（压缩率约与ZIP普通压缩相当），当然，软件本身也支持对该镜像的虚拟。最后注意一下，这个小工具实质上有广告软件的性质，在系统托盘右键菜单中的“How To”子菜单下，很多帮助条目都指向作者的其他软件。



启动画面也DIY——BootSkin 1.05a

□大小：924kB　□授权：免费　□语言：英文

□下载：http://www.newhua.com/soft/25226.htm

最近有朋友问我是否能自定义WinXP的启动画面，搜索一番后还真找到了一个老软件，如果同样有这方面需要的读者，不妨也来一试。这款软件更换界面时，并不会改动Windows的任何核心文件，而只是替换启动画面及设置，因此可放心使用。软件默认内置了几个启动画面，所有画面均可点“Preview”预览效果（启动画面分辨率为640×480，因此预览窗口会显得较小）。内置项目中，有一项为“Browse boot screen library”，点击后会进入对应的资源下载网站，这里你可下载网友们制作的其他精美启动界面。最后提醒一下，其实这些界面要自己DIY也很方便，你只要研究一下软件安装目录下的“Skins”文件夹，会发现皮肤们都是由256色的背景BMP、滚动条BMP，及INI配置文件组成，在INI文件中指定了这两张图片的名字，及滚动条出现的位置，参照这些例子，相信你要DIY也不会很困难。P



书香四溢——3DBook

□版本：1.0 beta □大小：20.2MB
□授权：免费软件 □作者：wujingping@gmail.com
□平台：Win9X/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：无
□下载注册：http://www.skycn.com/soft/32982.html

说明：一款图形界面设计非常优秀的电子书阅读软件，虽然目前只支持TXT纯文本文件阅读，但相信只要你一上手，就会被其漂亮的界面所吸引。软件没有主菜单，双击书本界面或通过右键菜单可打开书籍，Page Down/Page Up可向后/向前翻页，或者你也可用按住鼠标的某一键，再点击另一键的方式进行翻页。此外，它还对使用Synaptics触摸板的笔电提供了支持，可根据触摸的位置和力量翻页。鼠标滚轮可缩放书籍，如果按住滚轮，再移动鼠标，你会发现书本还能旋转，这样即使躺在床上亦可斜着看。喜欢的书本可加入到书架，而书架的设计也非常精美，所有的电子书都会变身为“精装本”！


漂亮的使用界面是软件的最大亮点

点评：一款让你享受电子书阅读之外美感的软件。不过软件也有些操作方面的不足，假如安装不能自选目录、操作提示较少、首次载入电子书会因为建立书签而速度较慢，还有会在电子书所在目录下生成配置文件（也许可将它们集中放入某个指定的目录）。期待能进一步改进。

换种方式听歌——QQ音乐播放器

□版本：2009 Preview1 □大小：4.66MB □授权：免费软件
□作者：腾讯公司 □平台：Win9X/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://music.qq.com/portal_v2/static/player.html
□下载注册：http://music.qq.com/portal_v2/static/player.html

说明：出自于腾讯的音乐播放软件。除了你会想到的绝大多数音乐播放功能，这款软件还有以下特色：1.桌面特色歌词。请参照软件截图下方的一行字，这就是播放音乐同步下载并显示的歌词，依照卡拉OK的方式滚动，并可自定义其位置和色彩，相信无论是听歌还是学歌都有新的感觉吧！2.联网音乐服务，通过软件即可看到最流行的音乐榜，或利用搜索引擎任意搜索自己想听的歌（匹配及辨别错误的效率都不错），然后点击链接即下载到本地开始欣赏，经试用下载速度很快；3.上传歌曲与分享，可将自己喜欢的歌曲上传到服务器，安全存储，同时，这款软件听歌时还能在QQ上显示你的听歌状态，便于分享。



独特的卡拉OK歌词令人眼前一新

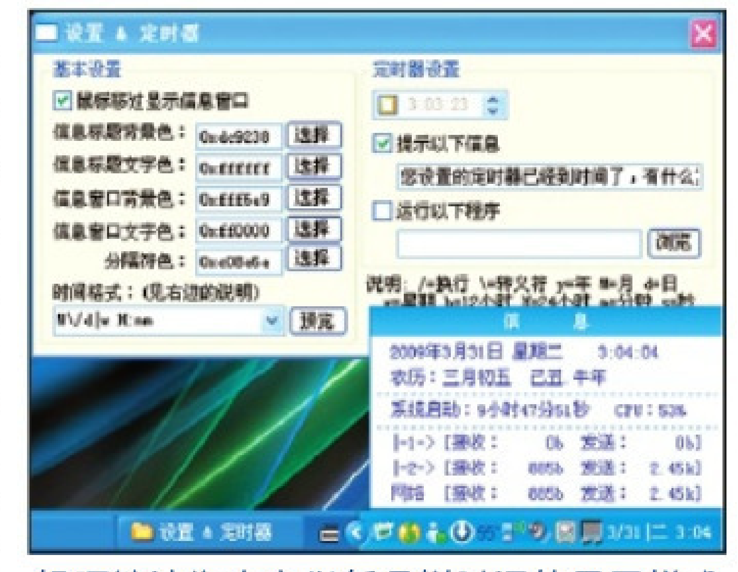
点评：近两年做音乐播放器的公司与个人越来越多，并且颇有趋同的倾向。这时特色、细节与音乐服务的速度，就显得重要起来，而QQ音乐播放器这三样都做得不错。

时间显示更清楚——CHKen Tray Clock

□版本：1.0 □大小：12kB □授权：免费软件
□作者：CHKen.Com □平台：WinNT/2000/XP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.chken.com
□下载注册：http://www.chken.com/ViewSoft.asp?id=12

说明：微软一直没有提供时间栏自定义工具，让有需要的人不免遗憾。而这款任务栏时间的增强工具就可解决此问题。它仅12kB的体积，但却不仅能让你自定义桌面右下的时间中，是否及如何显示年、月、日、小时、分钟、秒，还能让鼠标停驻时，显示农历、CPU占用、系统启用时间及网络即时连接状态，并提供了一个简单的定时器。除此外，在时间上右击，还可快捷调用光驱控制及少数系统功能。如果你想让它随系统启动，请自行将其复制到“开始菜单”→“程序”→“启动”中。

点评：很实用的小软件。不过使用时需要注意，这款软件使用注入的方式执行（在任务管理器中查不到进程），因此可能会被一些杀毒软件误报，如果出现这样的情况，请先暂时关闭杀软的监视功能，然后将软件加入例外或白名单中。这里也建议作者是否能改变这种方式，毕竟引发误报并不是用户愿意看到的事。

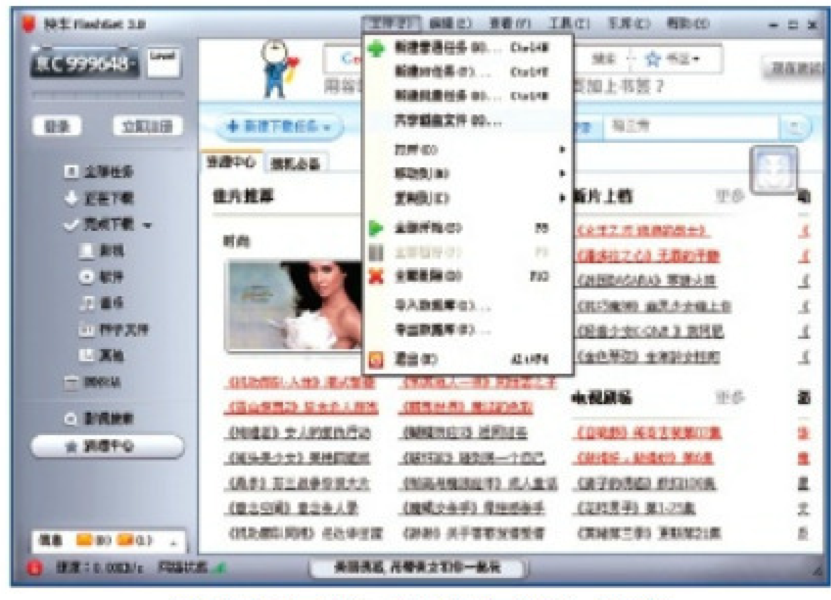

轻巧地让你自定义任务栏时间的显示样式

支持电驴——快车FlashGet 3.0正式版

□版本：3.0正式版 □大小：9.37MB
□授权：免费软件 □作者：网际快车信息技术有限公司
□平台：Win9X/2000/XP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.flashget.com
□下载注册：http://www.flashget.com

说明：这款老牌下载软件近日进行了大版本号的更新，直接从2.4跳到了3.0。新版的最大改进是加入了对电驴emule的支持，这样快车就成为了一款横跨HTTP、FTP、BT及emule的全下载协议支持软件。此外新版中还提供了“共享磁盘文件”的新功能，该功能可对磁盘上的文件进行网络共享，共享之后将生成FlashGet链接，将此链接发送给亲友、对方添加任务之后，即可直接从你的磁盘上下载文件（内网对内网有可能无法顺利进行）。另外，3.0版还加入了视频预览功能，部分格式的影片，只要系统中装有相应的解码器，就能在下载时进行预览。

点评：除了增加新功能与完善原有功能之外，软件的界面也发生了较大变化，开始完全转向黑色系，并加入了一些新元素，总体来看是一次值得跨越大版本号的更新。不过这样一款拥有高声望的软件，安装最后居然会跳转广告页面，让笔者咋舌外加稍带厌烦。


新版界面相对前版有较大改变



本期推荐文章

征稿启事

选题要求

电脑应用过程中的各种心得技巧，包括软件、硬件、网络等各方面。投稿力求避免长篇大论、罗列条目，要求文字简炼、突出细节（细节部分可配图说明），将电脑应用过程中的点滴心得写透彻即可。

投稿规范

字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如希望用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Darwin@popsoft.com.cn，来稿请在邮件标题中注明“应用心得投稿”。

四两拨千斤 妙用系统计划任务和环境变量

■北京 江北书生

Windows系统中的很多功能很有用，但可惜的是，有一些基本的功能并没有被人发掘。比如系统计划任务和环境变量好好应用，往往可以起到四两拨千斤的作用。

一、计划任务

心理学研究表明，人最怕的就是重复性工作（Repetitive Tasks），而Windows的计划任务则为我们摆脱重复劳动提供了可能。

1.定时备份数据

关于电脑系统和互联网的安全，文章已经非常多。但数据的备份安全很少被提及，其实做好定期备份是相当有用的。

第一步：下载Robocopy

要备份数据，我们推荐使用功能强大的免费拷贝工具：Robocopy，Robocopy在Windows Vista/Windows 7中已经集成，如果是Windows XP，则需要从http://download.zol.com.cn/down.php?softid=91484&subcatid=83&site=7b处下载并将其中的Robocopy.exe拷贝到c:\windows\system32文件夹下，以随时调用。

第二步：制作批处理文件

新建一个Bckdata.cmd的批处理文件，内容如下：

```
robocopy D:\DOC E:\DOC *.txt *.doc *.xls *.ppt /e /v
```



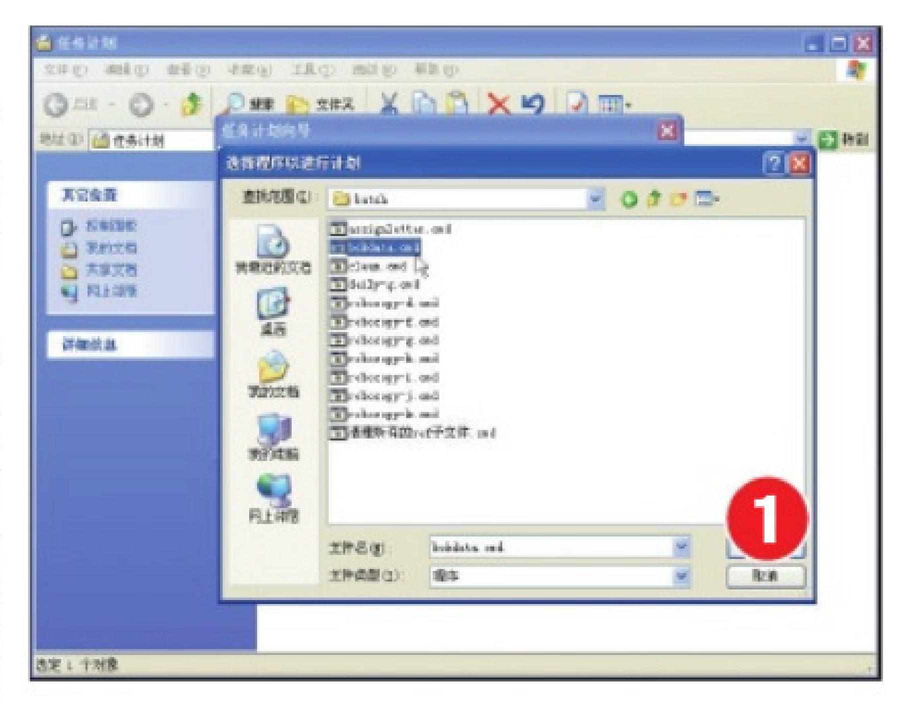
★小提示

执行上面的批处理文件，就可以把D:\DOC下的所有TXT、DOC、XLS和PPT文件都备份到 E:\DOC1文件夹下了。

使用Robocopy D:\DOC E:\DOC *.* /e /v语句则会备份D:\DOC下所有文件到E:\DOC文件夹下。

第三步：添加计划任务

依次单击“开始”→“设置”→“控制面板”，然后再双击“任务计划”图标，再双击“添加任务计划”，弹出“任务计划向导”对话框，单击“下一步”按钮，在打开的窗口中单击“浏览”按钮，在弹出的对话框中选择Bckdata.cmd（图1）。



第四步：设置备份数据频率

接下来会出现（图2）的窗口，在这里我们选择“每天”。再在打开（图3）窗口中选择相应的时间，最后输入管理员密码即可。





以后每天到了指定的时间，Bckdata.cmd批处理文件就会被运行。

2.自动锁定电脑

如果你经常要离开座位，但却忘记自动锁定机器，那可以利用“任务计划”来帮助你：先在桌面上新建一个名为“自动锁定”的快捷方式，其中的命令为：rundll32.exe user32.dll,LockWorkStation。接着，选择“开始”→“设置”→“控制面板”，并双击“任务计划”图标。接着，把桌面上的“自动锁定”快捷方式拖放到“任务计划”窗口。然后双击这个“任务计划”图标，单击“日程安排”标签，单击“任务计划”下拉列表框，从中选择“空闲时”，在“当计算机空闲时间超过XX分钟”处将时间改



为1分钟（图4）。再单击“设置”选项卡，取消所有选项的勾选。完成以上设置后，按“确定”按钮，再在打开的窗口中输入系统管理员密码，退出设置窗口。这样，当我们离开电脑，一分钟后没有操作，机器就会自动被锁定。

3.让大蜘蛛进系统前就更新病毒库

世界上新病毒无时无刻不在产生，有效查杀最新病毒的方法就是定期升级病毒库。只有这样，我们才可以保证大蜘蛛保持最好状态，将网络威胁全面斩杀。但可惜的是，大蜘蛛并没有提供开机更新病毒库的功能。借助于Windows的计划任务，我们可以突破这个限制。

第一步：添加定时任务

选择“开始”→“设置”→“控制面板”，并双击“任务计划”图标。接着，打开C:\Program Files\DrWeb文件夹，再把其下的Drwebupw.exe拖放到“任务计划”窗口中。



第二步：设置任务属性

右击在“任务计划”中生成的项目，选择“属性”命令，再在打开窗口中单击“运行”标签，在“"C:\Program Files\DrWeb\Drwebupw.exe"”后添加“ /GO /ST /QU”（图5），起始于为C:\Program Files\DrWeb。



单击“日程安排”标签，再单击“任务计划”下拉列表框，从中选择“在系统启动时”（图6）。

第三步：取消相应条件

单击“设置”选项卡，取消所有选项的勾选（图7）。完成以上设置后，按“确定”按钮，在打开的窗口中输入系统管理员密码，退出设置窗口。



进行上述设置后，当我们每次开机启动时，机器会自动进行大蜘蛛病毒库的更新，保证了我们的安全。

二、系统变量

只需要输入简单的字符，就可以解决移动硬盘的盘符问题，还可以随时打开自己的常用软件，甚至于打造自己的中文域名。动心了吗？一起来看看环境变量所带来的神奇效果。

1.解决盘符问题

移动硬盘经常会来回使用，这样一来往往盘符在不同机器上会不一样。不过，我们完全没有必要到每台机器上都固定盘符（这对于新手来说也比较难，而且有危险），通过环境变量就可以解决。

这里假设移动硬盘盘符为D，我们可以新建一个批处理文件Home.cmd，内容如下：

```
set sourcedir=
set destdir=
set sourcedir=d:\doc\
set destdir=e:\doc\
robocopy %sourcedir% %destdir% *.* /e /v
```

之后，我们可以把这个Home.cmd文件重新复制一份，重命名为Office.cmd，再把其中的Sourcedir和Destdir后面的变量根据不同机器的环境稍作修改就可以了。

2.快速启动我的软件

右击“我的电脑”选择“属性→高级→环境变量”，我们可以看到全部环境变量。单击系统变量下的“新建”按钮，弹出“新建系统变量”窗口。在“新建系统变量”窗口，输入变量名为“Thunder”，输入变量值为“"C:\Program Files\Thunder Network\Thunder\Thunder.exe"”（图8），两次确定后变量创建完成。以后在运行对话框或资源管理器、IE浏览器的地址栏中输入“%thunder%”，就可启动迅雷下载器。



★小提示

不仅仅只是可执行文件，我们可以把经常需要访问的文档、图片、压缩包，都可以设置为环境变量，以备时时调用。

★小知识

什么是环境变量？

环境变量可分为用户环境变量和系统环境变量，二者仅仅只是作用域不同。用户环境变量仅对这个用户有效，任何用户都可以添加、修改或删除本用户的环境变量；系统环境变量对整个系统都有效，但只有管理员才能添加、修改或删除系统环境变量。

3.自己打造中文域名

在“新建系统变量”窗口中，输入变量名为“大众软件”，变量值为“http://www.popsoft.com.cn/”，两次确定后变量创建完成。以后，只要在IE地址栏（上述其他位置也可）输入“%大众软件%”，就能访问相关网站了，还需要中文域名软件吗？

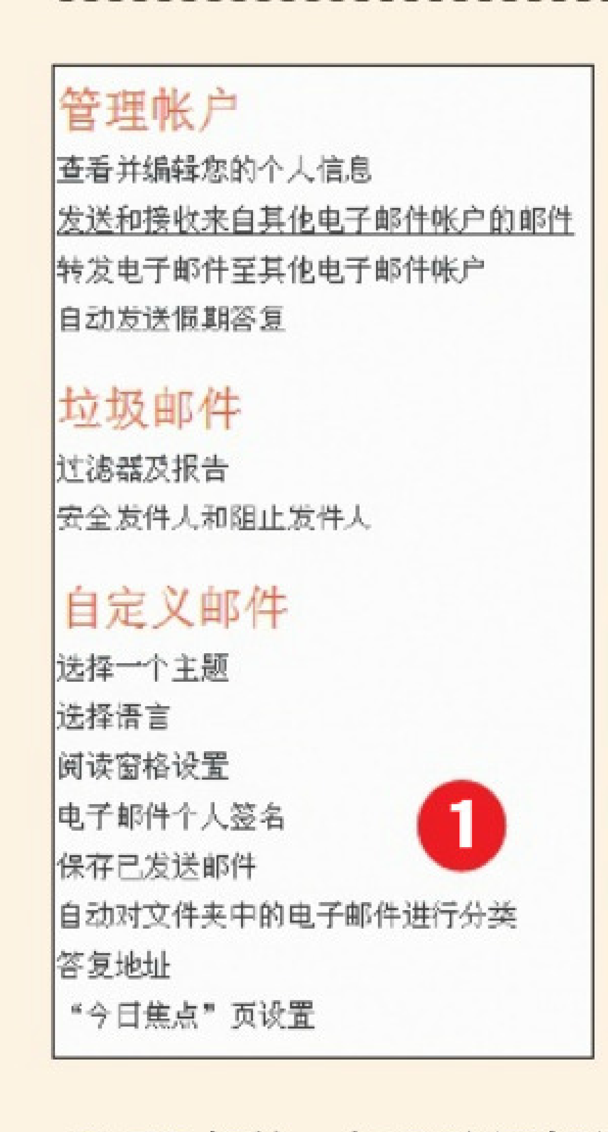
★小提示

当然也可以设置网址的变量名为更简短的英文，这样访问常去的网站就更加方便了。P



Hotmail多个邮箱收发

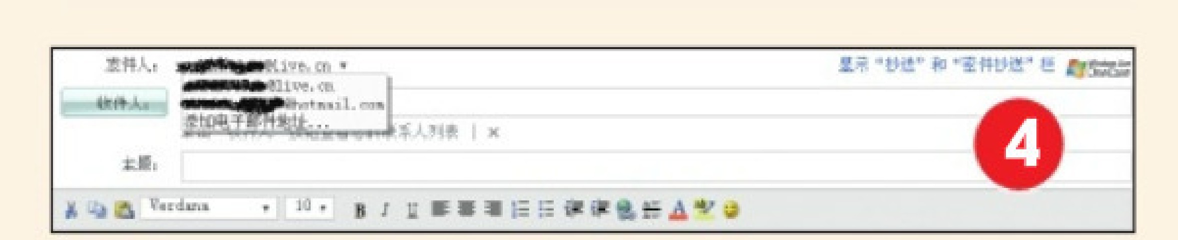
■山东 赵欣



众所周知，微软公司提供的免费邮件系统Hotmail与一般的邮件系统不同，它的收发过程是基于HTTP协议进行的，而非一般的SMTP或POP3协议。因此使用诸如Foxmail或Outlook不能收取或发送Hotmail邮件（当然收费邮箱除外）。可如果只使用一个Hotmail邮箱能不能通过简单的设置便完成对多个邮箱邮件的收发服务呢？答案是可以。

如果你最近登录过Hotmail邮箱，可以在登录主页上看到以下提示：“添加多个电子邮件账户”（图1），假设主邮箱为A@live.cn结尾，辅邮箱为B@hotmail.com。点击此选项进入收发设置，向你想管理的B邮箱发送一个能证明你身份的验证邮件（图2）。登录B邮箱，打开验证邮件点击验证地址，你会看到验证成功的页面（图3）。这时再次登录A邮箱，便可利用A邮箱发送B邮箱邮件的了（图4）。至于在A邮箱完成对B邮箱邮件的接收，则可在“选项”→“管理账户”→“转发设置”中设置，此功能多数邮箱均有提供，此处不再多做说明（图5）。







菜鸟轻松玩转“磁盘隐藏”

■重庆 陈佳

每个人电脑上几乎都会有一些属于自己私人的信息，也会有不想让别人随便了解的隐私。如果遇到别人要来玩你的电脑，是不是会有一种不安全感涌上心头呢？最简单的办法是把磁盘隐藏起来。菜鸟听了直摇头：“可我不会！”如果你有畏难情绪，下面就推荐一款非常之简单且实用的小工具，让电脑技术尚浅的菜鸟们也可轻松玩转一把“磁盘隐藏”。

小工具的名字叫“磁盘隐藏王”，是一款绿色小工具，其下载链接是：http://wt.downbank.cn:8080/uploadimages_box_files/file_box1112b/2downbank0319%20DiskHide.rar，下载后直接解压缩压缩包，双击里面的DiskHide.exe打开软件即可，并不需要安装。

1.隐藏磁盘

在打开的“隐藏磁盘”选项卡里，会出现当前电脑上的盘符，很简单，想要隐藏哪个盘，就直接在那个盘符上双击。被隐藏的盘符会在软件界面里呈现透明色状态。

隐藏后的盘符会在“我的电脑”里消失，打开“我的电脑”就看不到那个隐藏的盘符了。（图1）

想要恢复显示同样在软件界面里隐藏的盘符上双击即可。



2.禁用磁盘

前面采用的隐藏磁盘，只是使了一个障眼法让盘符不显示在“我的电脑”里，实际上，如果直接在“运行”里输入盘符也可以进入该盘，所以还是不够保险。为了让我们隐藏之举更加稳固，请点击软件里的“禁用磁盘”选项卡，双击想要禁用的磁盘，被禁用的磁盘会在软件界面里呈现一个红叉（图2）。

这下，再想要用“运行”进入该盘符，就会跳出”限制”对话框，提示“本次操作由于这台计算机的限制而被取消。请与您的系统管理员联系”，从而阻止访客的进入。

想要恢复的话，同样在该磁盘盘符上双击即可。



不用软件也能揪出网页中的顽固分子

■辽宁 飒飒

笔者曾在《大众软件》今年3月上期撰写了一篇名为《揪出网页中无法下载的影音文件》的文章，有的朋友发来Mail求助另一类的网页下载问题，每天浏览网页，遇到好的文字和图片都可以利用鼠标右键，或是复制粘贴，或是直接保存，可是有些网页因种种原因，利用技术手段屏蔽了右键保存功能（点击右键无法弹出保存菜单），难道只能看着自己想要的图文而叹息么？不必担心，这里也是有窍门的，可以不用其他软件也能揪出网页中的顽固分子。

1.揪出网页中的文字

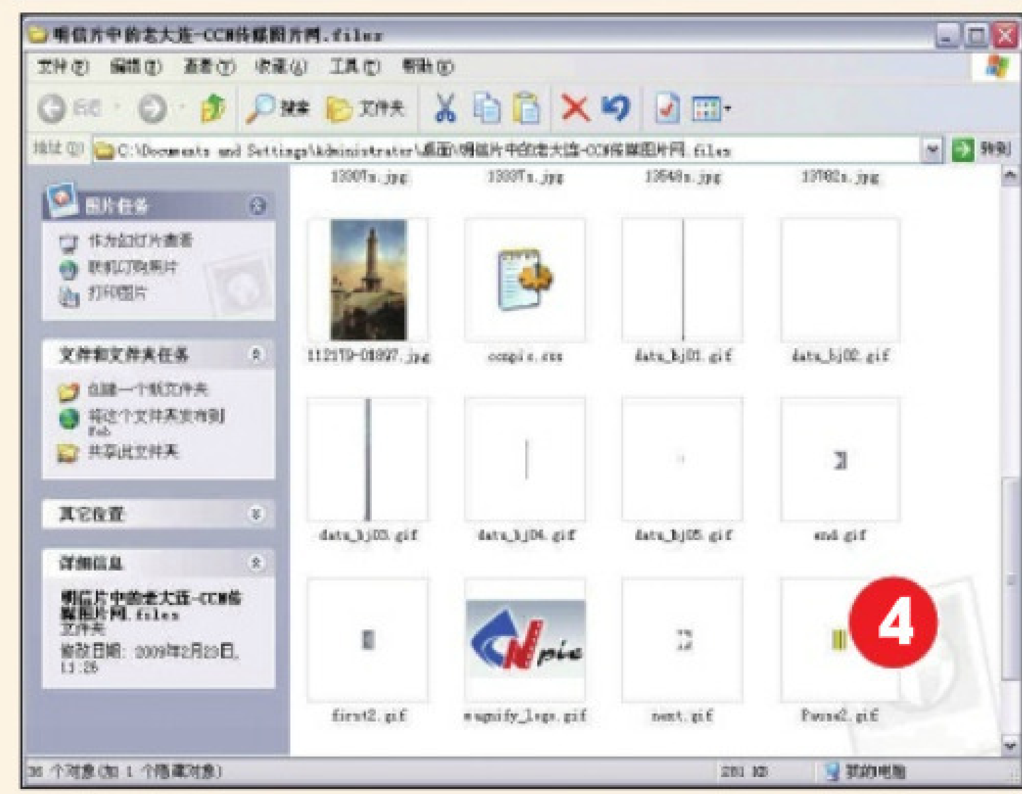


网页中的一段文字想要复制下来，可是右键失灵，方法为：在IE浏览器中一依次打开“文件”→“另存为”，在“另存为”窗口中的保存类型中选择“文本文件（*.TXT）”（图1），这样当前页面的文字就全部在这个TXT文件里了，打开找找看吧，找到了你所需要的文字直接复制粘贴就可以了。

2.揪出网页中的提示文字

还有一类文字也是无法保存的，这就是图片注释文字，当鼠标移到了某一张图片的上面，会出现一个黄底黑色的文字注释（图2），如果想要保存也是可以的，只需在IE浏览器中打开“查看”→“源文件”，在这个文件中也可以找到图片的注释文字（图3）。





3.揪出网页中的图片

文字不能复制也就罢了，连图片也无法保存，这里也有妙招。在当前图片的页面中打开打开“文件”→“另存为”，在“另存为”窗口中的保存类型中选择“网页，全部（*.htm;*.html）”，打开保存有网页文件的文件夹，你想要的图片就保存在其中了（图4）。

4.揪出网页文件的小尾巴

网页中的文字十分优美，又配有精彩的图片，还有美妙绝伦的视频，分开保存当然会破坏其应有的魅力，如何得到这一整体网页文件呢，这里就让我教你如何揪出网页文件的小尾巴。在当前图片的页面中打开打开“文件”→“另存为”，在“另存为”窗口中的保存类型中选择“Web档案（*.mht）”，这样保存下来的文件打开后就图文并茂声像俱全了。P

刷新主板实现BIOS加密

■北京 江北书生

很多人都喜欢给BIOS加上密码，这样任何人都无法进入系统拷贝数据或安插木马。不过，笔者发现自己的MSI K9nneov2主板BIOS中竟然没有加密选项。在网上找了很长时间没有解决方案，后来笔者本着试一试的态度，从其官方网站下载了最新的BIOS固件并刷新，之后就找到相应的选项。

如果大家有类似问题，可以效仿此法。不过，刷新BIOS由于比较专业，最好请高手进行。同时，也可以在Windows下刷新（现在多数主板支持在Windows下刷新BIOS）或者在线刷新（有不少主板网站支持Live BIOS功能）。P

智能ABC输入法的技巧

■黑龙江 蓝色守望

目前，中文输入法太多了，有许多人不知道什么输入法更适合自己使用，一会谷歌，一会搜狗，常常变换输入法。其实微软操作系统（windows98\ME\2000\XP\2003）自带的智能ABC输入法就非常好用。但是，并不是所有人都知道智能ABC输入法到底为什么称之为“智能”，看过本文之后，也许你也有兴趣开发一下智能ABC的其他优点哦。

笔者在使用智能ABC输入法进行文字输入过程中总结了许多快捷输入技巧，现在提出来供大家参考：

1.在使用智能ABC输入法输入中文时，想输入几个英文小写字母，根本不必切换为英文输入法，只要先键入小写字母v在v的后面输入想要输入的英文字母，然后按空格确定，就只显示出v后面的内容，而不显示v，非常方便。

2.如果想输入特殊的符号，就从GB-2312 字符集1～9区中去寻找各种符号。也可使用简便方法，在标准状态下键入字母V+数字1～9，即可从中获得要键入的特殊符号（图1）。

有些需要输入日期的地方，例如需要输入二〇〇五等字样，但是别的种类输入法无法输入中间的〇，结果往往将二〇〇五打成了二00五，很不美观。实际上在智能ABC输入法中只要键入小写字母i，在i的后面键入数字2005之后，按空格键，就会出现二〇〇五字样，如果想输入贰零零伍，则可以先输入大写字母I（先按住上档键shift，再按i）再输入数字2005，按空格键后就会出现贰零零伍字样。

另外智能ABC还规定：在编辑输入中，部分量词可以用快捷方式输入。如下的字母含义为：

G [个] S [十，拾] B [百，佰] Q [千，仟]
W [万] E [亿] Z [兆] D [第]
N [年] Y [月] R [日] T [吨]
K [克] $ [元] F [分] L [里]
M [米] J [斤] O [度] P [磅]
U [微] I [毫] A [秒] C [厘] X [升]（字母大小写均可）

例如：想输入“个”时，先键入小写字母“i”，再键入“G”，然后按空格键确定。

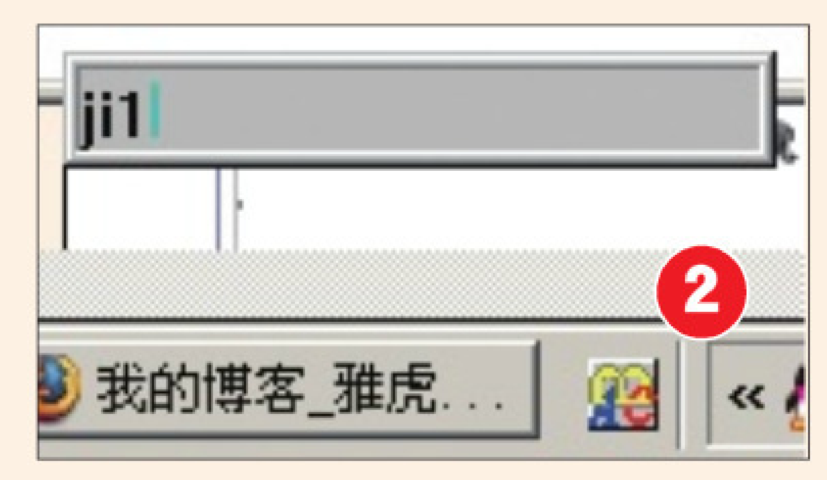
键入“i”或“I”后，直接按空格键或回车键，则转换为“一”或“壹”。

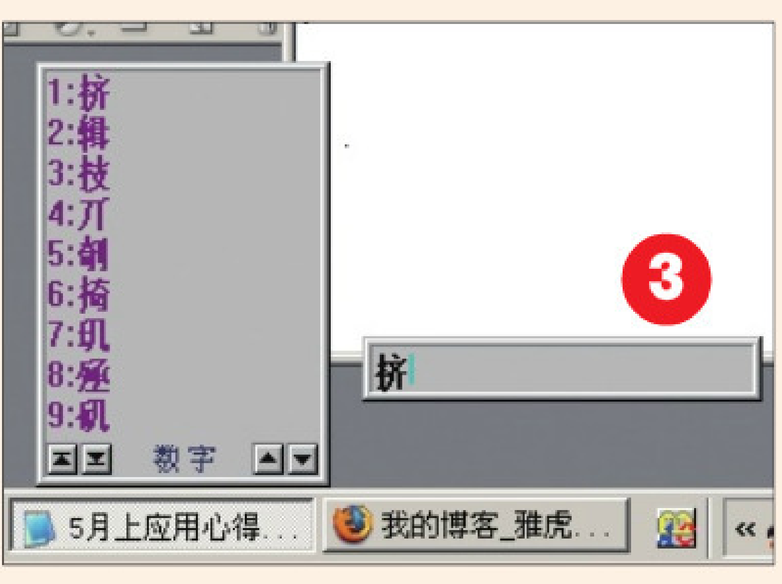
3.在智能ABC输入法中，如果想输入如“学校”的“校”这个字，则需要翻好几页，才能找到这个字，非常不方便。而其实用“[”“]”就可以以词定字，用一个双音节或多音节的词，用此定字键可确定要选中的单字，则可以减少单字输入中的重码，省去不少麻烦。用“[”取第一个字，“]”取最后一个字。例如：键入“xuexiao”若按空格键则得到“学校”若按“[”，则得到“学”这个字，若按“]”，则得到“校”这个字。

4.一篇文章中需要多次输入同一个词组时，如果在智能ABC输入法词库中没有这个词组时，则需要一个字一个字的筛选，非常地不方便。这时可以用到U键来强制记忆词条的输入。首先用鼠标右键单击智能ABC的工具条，选择“定义新词”输入想要输入的词组，在外码栏中输入快捷输入时想输入的字母（只要自己能记住，就可以随意填写），然后单击“添加”，添加成功后关闭窗口，输入时应当以“U”字母打头，输入外码，就会出现事先定义过的词组。是不是感觉到方便多了!

例如，如果在定义新词一览表中已经定义：“黑龙江省哈尔滨市”的外码为“hljhr”，在输入这个词条时，应先键入“uhljhr”，然后按空格键，其结果自动输出：“黑龙江省哈尔滨市”字样。

5.在智能ABC输入法中，还可以用想要输入字的第一笔划来缩小查找范围，例如想输入“技”字，常规输入需要翻好几页才能找到，如果输入时键入“ji1”（图2），你会发现很快就会看见“技”这个字了（图3）。这是因





为数字1，将范围缩小到了只显示拼音为“ji”的字中第一笔为横的字，所以不用麻烦的翻页查找了，各个数字的意思分别为：

“1”代表第一笔为横，“2”代表第一笔为竖，“3”代表第一笔为撇，“4”代表第一笔为捺或点，“5”代表第一笔为横折，“6”代表第一笔为竖折，“7”代表第一笔和第二笔分别为横和竖，且横竖交叉，“8”代表此字含有一个“口”字形，但“口”字形必须在前五笔之内写完，“9”代表含有横折弯钩（或横折弯弯钩）笔划的字。

上述均为智能ABC的输入技巧。如有更新的内容，我会继续向大家介绍。P

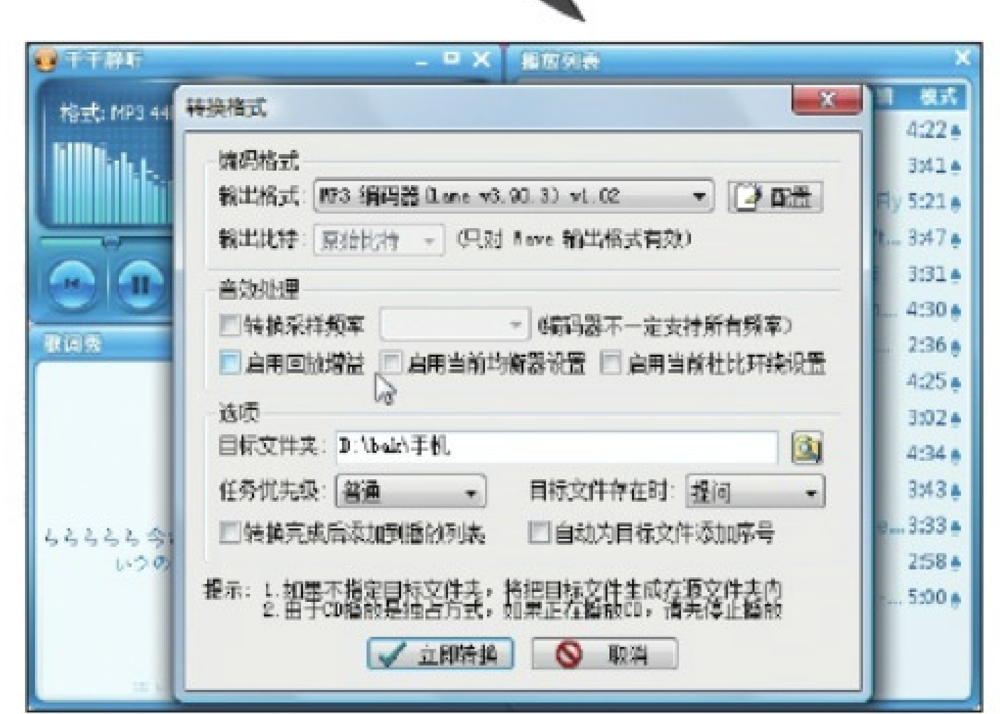


编者按：经过前几期各种实用小招式的出现，许多读者都发现在自己生活中其实有很多很实用的小窍门，欢迎你写出来发给大家看，来稿请在邮件标题中注明“一招半式投稿”。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Darwin@popsoft.com.cn。

格式转换好轻松

■江苏 未来之星

有的用户在用MovieMaker编辑完音乐时，音乐只能保存为WMA格式，而有时我们需要的是MP3音乐。这时，我们不需要什么特殊的格式转换工具，只要用千千静听附带的格式转换功能即可。方法很简单，将所要文件添加到播放列表，右键点击格式转换（如右图），选择MP3格式，点击转换就能完成，十分方便。同样，我们也可以将MP3文件转换为WMA格式后，再用MovieMaker进行编辑。



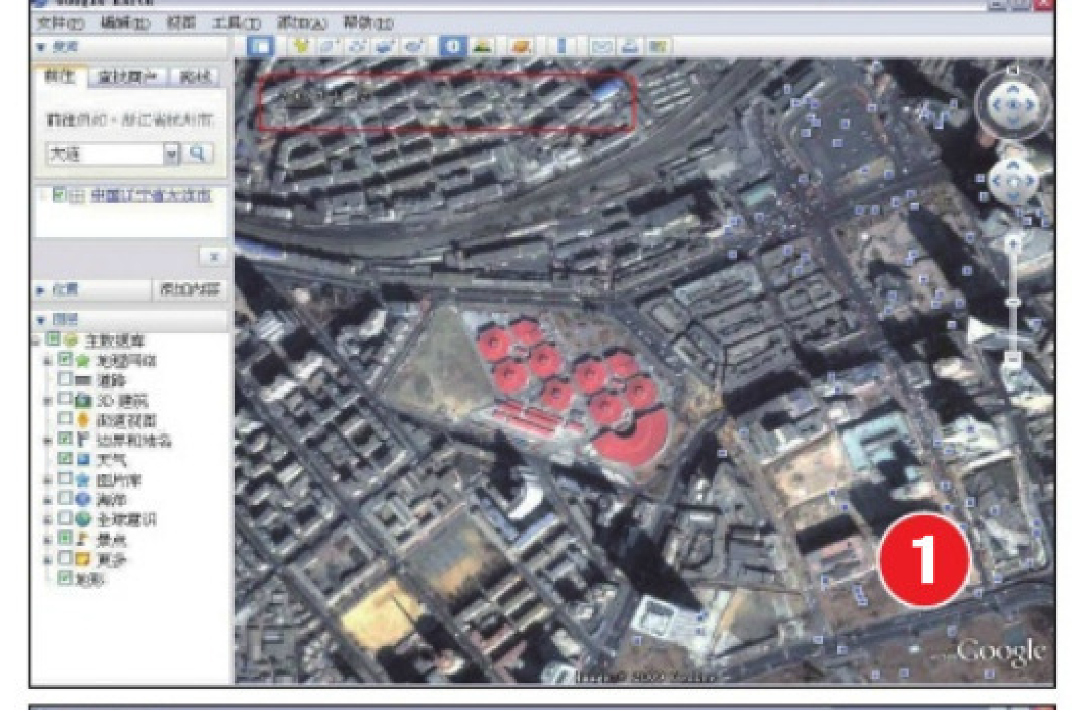
挖掘Google Earth的小技

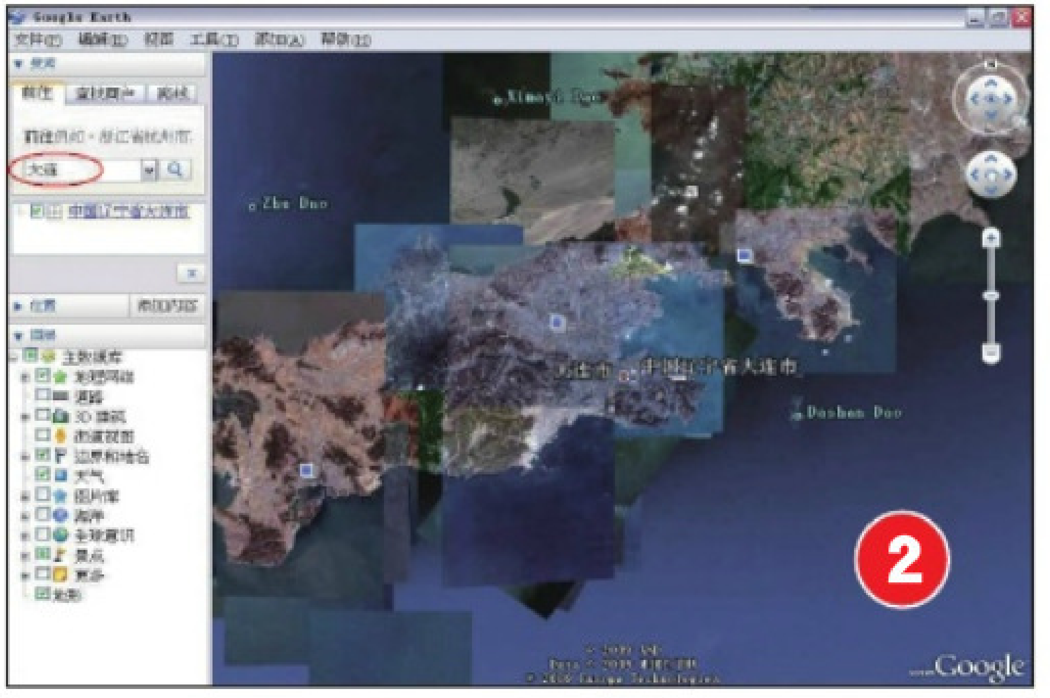
■山东 魏建军

Google Earth以其逼真的三维效果展现了地球上每个角落的景象，让我们足不出户就能了解世界和游览各国。环游世界固然重要，但要灵活运用Google Earth的使用技巧也是需要挖掘的，下面是两则有关Google Earth的使用技巧。

回到过去。Google Earth可以神奇的让我们穿越时空隧道回到几年前的城市景象之中，在定位某一区域后，选择工具栏中“钟表”图标，会出现一个时间小划条，最左端是2000年3月（图1），右端则是最近一次Google Earth更新的时间，我们可以在这个划条内在不同时期拍摄的画面中切换（图2），观察一下这一区域的变化，看看城市是如何变迁的。

Google Earth5.0下载地址：http://dl.pconline.com.cn/html_2/1/133/id=10745&pn=0.html





轻松批量重命名

■山东 魏建军

你是否有一堆文件名杂乱无章的文件？想给它们统一一下名字，在XP中可轻松实现。

步骤一：选中要重命名的文件，在第一个文件上右击，然后选择弹出菜单的“重命名”，然后键入新的文件名。注意文件名最后是英文括号括起来的数字，如：“文本(1)”（图1）

步骤二：在空白处单击一下鼠标，即可完成批量重名，你会发现，文件名前半部分一样，只是改变了括号中的数字（图2），重命名文件夹也可用此方法。



客座专家 龚胜



关键词：Vista改进 版本选择

问：我最近新买了一台电脑，一直犹豫是否安装Vista操作系统，请问相对Windows XP，Vista的改进主要有哪些？另外Vista有哪几个版本？不同版本的主要特点是什么？如果以后要改变安装版本，是否需要重新购买安装光盘呢？

答：首先是安全方面的改进，Windows Vista为用户带来更严密的安全措施，保护你的计算机不受病毒和木马侵害。其次Vista有一个全新设计的用户界面，如果硬件符合要求就能享受到精美的半透明界面：Aero。第三是娱乐功能得到增强，比如内建了DVD刻录功能、功能更强的WMP等。第四是增强的桌面搜索功能，索引、虚拟文件夹、文件分组、分拣筛选、堆叠等，都让我们更容易找到想要的文件。第五是ReadyBoost、混合硬盘、睡眠模式、移动中心、新的电源计划等技术，可以有效帮助本本节电并提高易用性。

Windows Vista系统分为7个版本，性能从低到高依次为：Starter、Home Basic、Home Premium、Professional、Small Business、Enterprise、Ultimate。对于普通家庭用户而言，选择Home Premium Edition是最合适的，而中小型企业用户选择Small Business Edition为佳。受益于微软Vista新的发行计划，要更换版本不需要重新购买安装光盘，因为无论哪个安装版本都具有完整的特性和功能，只是某些功能被锁定，用户要想升级为更高级版本，只需要从微软那里购买一个新序列号即可。

关键词：Vista内核 向下兼容性

问：我新买的笔记本电脑预装了Vista操作系统，请问Windows Vista是否采用了全新的内核？其向下兼容做得如何？以前老的应用程序在Vista下还能正常运行吗？

答：尽管有不少改进，但Vista仍然还是基于NT内核的（版本号为NT 6）。具体说Windows Vista使用了Windows Server 2008的底层核心编码，结合了Windows XP优良的特性，并包含了.NET Framework和.NET CLR，是一个结合了Winodws XP和Windows Server 2008所有优秀功能的产物。

由于Vista仍然还是基于NT内核的操作系统，因此其向下兼容性还是不错的，大多数应用程序都能在Vista下正常运行。但是由于Windows Vista有很多创新功能，所以难免会带来一些兼容性问题，有些涉及底层和驱动级别的应用程序，可能需要修改才能正常运行。微软提供了一个应用程序兼容性工具，可以帮助企业确定、解决兼容性问题，具体可以参考：http://www.microsoft.com/china/technet/prodtechnol/windowsvista/appcompat/prodguid.mspx



Vista还是基于NT内核

关键词：垃圾邮件 正确处理

问：我经常收到大量垃圾邮件，请问用什么方法能阻止他人给你发送垃圾邮件呢？另外如何妥善处理收到的垃圾邮件呢？谢谢您的答复！

答：很遗憾，目前还没有办法阻止别人给你发送垃圾邮件。要减少垃圾邮件带来的困扰，你能做的主要是事前注意防范和事后恰当处理两个方面。具体说就是要注意不要在网上随意发布你的E-Mail地址（如果必须发布可以用“#、！”等其他符号替代地址中的“@”），另外注意选择对垃圾邮件防范较好的电子邮件服务商，通常支持对邮件地址的过滤等功能，我们可以登录到邮件管理界面进行设置。



foxmail中的反垃圾邮件设置

现在有些电子邮件收发软件也能自动过滤垃圾邮件，不过判断率并不十分高，有时会将正常邮件也判为垃圾邮件，使用时需谨慎。最后说一下，如果收到垃圾邮件，应立即删除，一定不要轻易打开，同时注意不要将邮件浏览方式设为HTML，以免中毒。

关键词：热拔插 USB设备

问：我是个装机店小工，经常看你们的杂志。我知道除了USB设备外，电脑上其他配件都是不能热拔插的，但看到有些师兄在维护电脑时，也常常对硬盘、光驱等设备进行热拔插，请问硬盘等配件也能像USB设备一样热拔插吗？

答：这个问题不是绝对的，一般的设备如光驱、硬盘等，通常情况下的确不可以热插拔，但如果我们知道USB设备热拔插的原理，就会发现非USB设备的热插拔是可以实现的。USB接口上有4条连线，其中两条数据线、两条电源线，关键之处在于其中数据线比较长，也就是说在插入USB设备的时候是数据线先连上，电源才接通，而拔下设备的时候是先断电，而后数据线才断开。

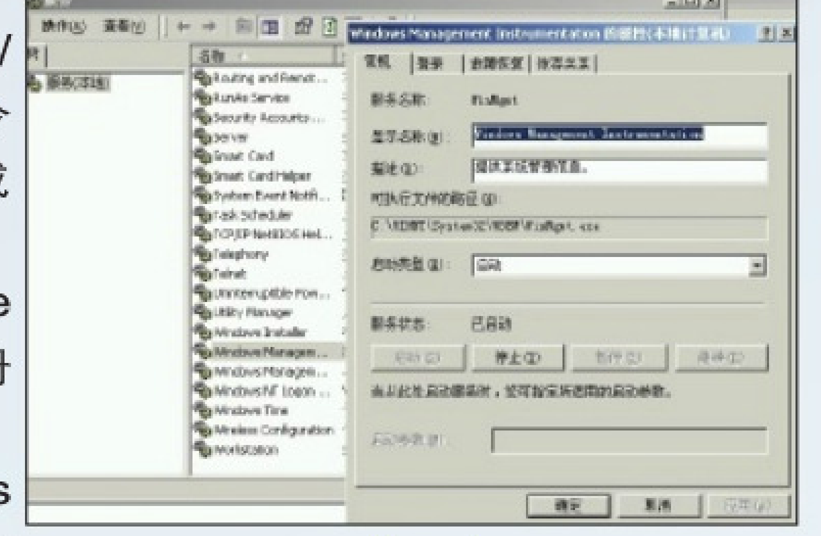
因此，如果我们在拔插光驱、硬盘等IDE设备时，注意先接上数据线，然后再插电源；取下时先拔电源再拔数据线，就可以实现设备的“热拔插”，而不会损坏设备了。不过一旦操作失误，还是很容易烧坏设备，没有特殊情况的话，最好不要这么做。而且对于并口打印机这类外设，在任何情况下都切忌不能热拔插，否则很可能因热拔插而损坏相关设备，甚至可能把主板烧掉。

关键词：WMI错误 控件注册错误

问：我的电脑安装WinXP操作系统，最近常出现一些"WMI"错误信息，感觉挺烦，请问WMI是什么意思？如何避免此信息出现？另外我在使用Regsvr32.exe注册控件时，有时候会返回一条错误消息的提示，请问导致错误消息的可能原因是什么？

答：所谓"WMI"的全称为"Windows Management Instrumentation（Windows管理规范）"，是微软基于Web的企业管理（WBEM），为访问和共享企业网络管理信息主动建立的一种标准。要避免出现此类信息提示，只需打开"管理工具"选项，然后打开"服务"项，找到"Windows Management Instrumentation"与"Windows Management Instrumentation Driver Extensions"两个服务，将其改为手动并停掉就行了。请放心修改，这样不会对个人用户正常使用电脑造成任何问题。

一般而言执行Regsvr32命令时，可能出现的错误消息有以下几个：


winwmi

Unrecognized flag:/invalid_flag Regsvr32 命令行中使用了无效的参数或开关组合

No DLL name specified. 未指定需要注册的DLL动态链接库文件名

Dllname was loaded,but the DllRegisterServer or DllUnregisterServer entry point was not found. Dllname不是DLL或OCX文件。

关键词：字体显示 图片保存

问：我最近遇到一个奇怪的问题，就是我在家里用Word编辑的文章，拷贝到办公室的电脑上打开后，一些定义好的特殊字体就不见了，打印出来的文章显得很难看，请问原因何在？如何解决？另外我经常需要将Word文档中包含的图片单独保存出来，一篇文档中往往包含了很多图片，请问有没有好的方法来快速完成此操作？

答：第一个问题是因为你在家里编辑的Word文档中插入了某些字体，办公室的电脑上并未安装这些字体。将该文档拷贝到另一台没有安装指定字体的机器上，定义的字体当然就丢失了，解决的方法有两个，一是在你常用的电脑上都安装上相同的字体。二是利用Word在存盘时可以将其使用的字体信息也一并保存在DOC文档中的功能，这样该文档就可以在任何机器上浏览而不丢失字体信息了。具体方法很简单，在保存文档时选中"嵌入TrueTpye字体"即可，还应同时选中"只嵌入所用字符"选项。否则文件体积会变得很大。

你可使用以下方法来快速保存Word文档中包含的图片：打开包含多幅图片的Word文档，选择文件菜单中的"另存为Web页"方式，保存后切换到该文件路径下，就会看到所有图片都保存在这里了，是不是很方便呢？该方法同样适合Excel、PPT文档中图片的快速保存。

关键词：任务管理器 禁用

问：最近我的电脑不知道什么原因，出现了一些异常问题，主要是任务管理器无法打开，按"Ctrl+Alt+Del"组合键无法调出"任务栏管理器"，另外系统还原也无法使用了，请问原因何在？如何解决？

答：任务管理器无法使用，可能是被恶意代码禁用造成的。可通过组策略进行恢复：在"运行"中键入"gpedit.msc"，启动"组策略"编辑器。在"本地策略"中依次展开"用户配置→管理模板→系统→Ctrl+Alt+Del选项"分支，在右侧窗口中双击"删除任务管理器"策略，在弹出的策略设置对话框中选择"未配置"选项，单击"确定"以后，按"Ctrl+Alt+Del"组合键就可以调出"任务管理器"了。


任务管理器

无法设置"系统还原"选项，则很可能是因为"System Restore Servce"服务被禁止导致，解决方法是：进入命令行提示符界面，然后键入"net start srservice"命令即可开启该服务。

关键词：Excel 快速选择单元格

问：我在使用Excel时，常常涉及到选择单元格的问题，请问除了逐行逐列按下"Ctrl"键靠鼠标手工选择外，如何快速选择单元格？另外如果需要在不同工作表的同一单元格区域输入相同内容，该如何操作？

答：选中单元格区域有两种较为快速的方法。其一是利用名称框，如果我们知道应该选择哪些区域，那么直接在编辑栏左侧的"名称框"内填写选择区域即可。比如要同时选中A3:D16单元格区域和W列，那就可以在名称框内直接输入"A3:D16,W:W"，按下回车键，这些区域就被直接选中了。二是利用定位功能，点击菜单命令"编辑→定位"，打开"定位"对话框。再点击下方的"定位条件"按钮，就能快速选择所需的单元格了。



定位条件

如果需要在不同工作表的同一单元格区域输入相同内容，我们可以先同时选中工作表，然后选择需要输入内容的单元格区域，在区域左上角单元格输入内容，然后按下"Ctrl+Shift+Enter"键，那么所有选中的工作表中的单元格区域都会自动填充相同的内容。

■策划 本刊编辑部
执笔 北京 藏甲楼

高手培训班
——数码相机验机与维护图解攻略

编者按

本文内容是一位相机高手的经验之谈……

由于涉及光学、机械、电子等多个领域，因此数码相机的复杂程度远远超过其他数码产品，其中的门门道道并不是每个人都能够了解透彻。许多消费者缺乏相关的专业知识，在选购时难以发现数码相机中隐藏的质量问题。即便能够在经过一段时间使用后发现问题，也无法分得清是使用不当还是相机的先天缺陷。近年来关于数码相机质量的纠纷越来越多，就其中的典型事例分析，不难看出消费者在专业知识和检测手段上的天然劣势，无法第一时间发现相机的隐患，使一些无良的经销商和维修商钻了空子，不仅造成经济损失还承受了许多不公待遇。

本文作者根据自己长期使用和接触数码相机的经验，总结了一些行之有效的验机和维护技巧，配以图文对照说明，即便对数码相机所知甚少的新手也能按图索骥，挑选质量可靠的产品。另外其中大部分技巧也适用于DV等产品的验机。


数码相机的结构非常复杂

购买验机篇

数码相机的构成非常复杂，对于缺少专业检测手段的普通消费者而言，不可能像专业机构那样进行全方位细致深入的验机，因此我们首先要明确的是验机的重点所在。

验机并不是拿起相机拍个十张八张照片然后看看成像质量那么简单。数码相机中容易出现问题的主要是感光元件、镜头、液晶屏、闪光灯和操控按键等部件，它们是验机时要重点关照的对象。相对而言图像处理器芯片和电路部分的可靠性较高，且不易受长途运输和储存环境的影响，因此只要各项功能正常，即可放心。

重要提示

在开始所有的验机步骤之前，不要忘记以下细节：

1.自备一块较厚的黑色布料（用于检测感光元件，以平绒等质地柔软的布料为宜）；

2.向经销商借用一双干净柔软的棉质白手套，以免在验机时污损相机造成纠纷；

3.应该要求经销商打开包装盒，不要自己贸然动手；

4.逐一取出所有附件，然后与说明书中的清单核对；

5.安装镜头、电池或存储卡前先征得经销商同意，尽量使用经销商提供的电池或存储卡；

6.拍摄样张前要先征得经销商同意；

7.注意轻拿轻放，不要损坏说明书或其他附件；

8.有条件者可携带笔记本电脑，并安装《光影魔术手》和EXIFTool GUI for windows等软件。


最好提前准备一块黑色平绒布


戴上白手套验机可以避免不少麻烦

验机第一步：检查是否新机

不管水平如何，几乎每个消费者在购买前都会有个“验机”过程，所以当我们去购买数码相机时，不可避免地会遇到由于各种各样原因而被前一拨消费者“淘汰”的机器，甚至还可能遇到短期使用后退换的。尽管经销商会将这些“问题相机”擦拭一新并重新包装，但只要仔细观察，也能发现一些蛛丝马迹。

1.观察外包装

店员拿来相机时，不要着急，首先要仔细观察外包装，包装盒边角是否有明显的磨损和污渍，封条是否完好。目前几乎所有品牌都采用防伪封条，全新的封条表面通常为银灰色，没有任何字迹和图案。如果发现封条上有明显的字迹或图案，则可能不是新机，应该要求店员调换。

需要注意的是，部分品牌的消费类数码相机（俗称的“小DC”）出厂时可能就没有封条，遇到这种情况就要通过以下步骤来判断。



要注意观察外包装


揭开的封条上会有明显的防伪字迹

2.观察附件的包装

相机的附件在出厂时都会分门别类地用不同规格的塑料袋包装好，并整齐地放在包装盒中，部分品牌甚至连说明书和配套光盘都会放在单独的塑料袋里——这些塑料袋就是辨别相机是否被使用过的重要依据。全新的相机，其附件包装袋表面不会有太多折痕和划痕，封口处的透明胶条黏贴整齐，各个塑料袋所使用的透明胶条宽度和质地统一。

如果发现塑料袋表面有凌乱的折痕或较多划痕，封口透明胶条破损或黏贴处有拉伸的痕迹，则很可能是被人使用过的样机，应当要求调换。



附件的塑料袋在打开前非常平整

3.观察相机外观

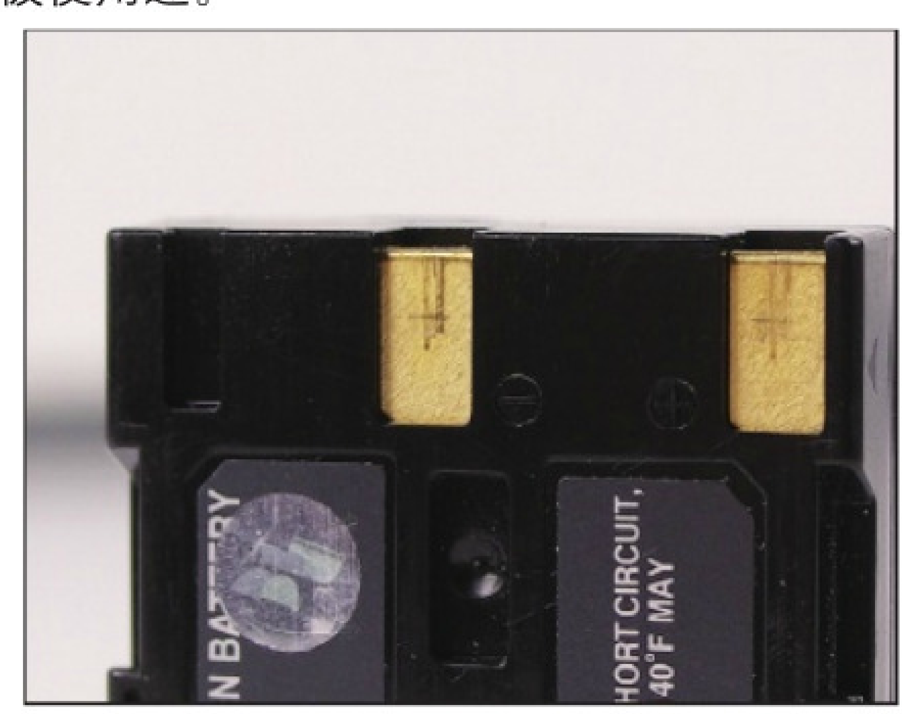
仔细观察镜头、快门、闪光灯的表面，如果有残留的指纹或其他污渍，说明相机曾被人使用过。另外经过抛光或电镀的表面也是检查的重点，这些位置不仅容易留下指纹等污渍，擦拭时还可能留下划痕。



镜头上很容易留下指纹

4.观察电池和电池舱门

数码相机的锂电池是极易留下使用痕迹的部件，仔细观察电池的触点是否有划痕，表面贴纸和电池外壳上是否有残留的指纹或划痕。对于采用5号电池的数码相机，则需观察电池舱内壁和舱门的簧片，若有划痕或指纹，通常代表相机已被使用过。



使用过的电池会在触点上留下痕迹

5.其他检测手段

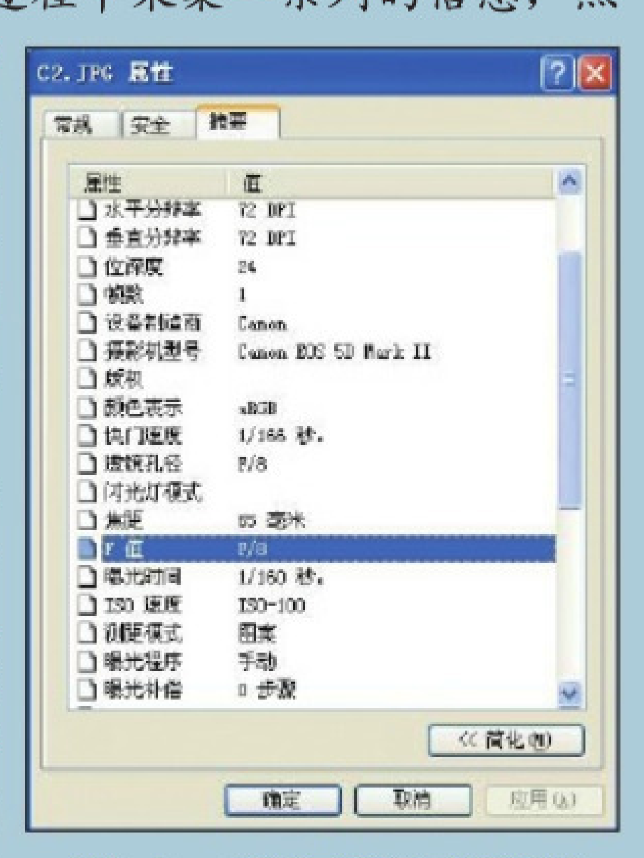
有许多人依靠菜单中是否设定了日期或用户自定义设置来判断数码相机的新旧，这是个行之有效的方法，但经销商通常会在再次销售前还原出厂设置，因此不能单纯依靠这点来判断。另外，也有人建议查看快门次数，比如开机后拍摄的照片编号，或通过查看照片中的EXIF信息。这个方法并不是很严谨，因为相机在出厂前会经过一系列的拍摄检测，通常新相机的快门次数在200次左右都是正常的。照片编号甚至部分型号相机的快门次数记录都可通过菜单设置清零，因此参考价值不高。

SRResult	Stabilized
ShakeReduction	Unknown (7)
SRHalfPressTime	2.45 sec
SRFocalLength	54mm
ShutterCount	573
BlackPoint	0 0 0 0
WhitePoint	14784 8192 8192 10848
PictureMode2	Aperture Priority
ISOFloor	Unknown (4)

EXIF中包含了快门次数等信息

查看EXIF信息的方法

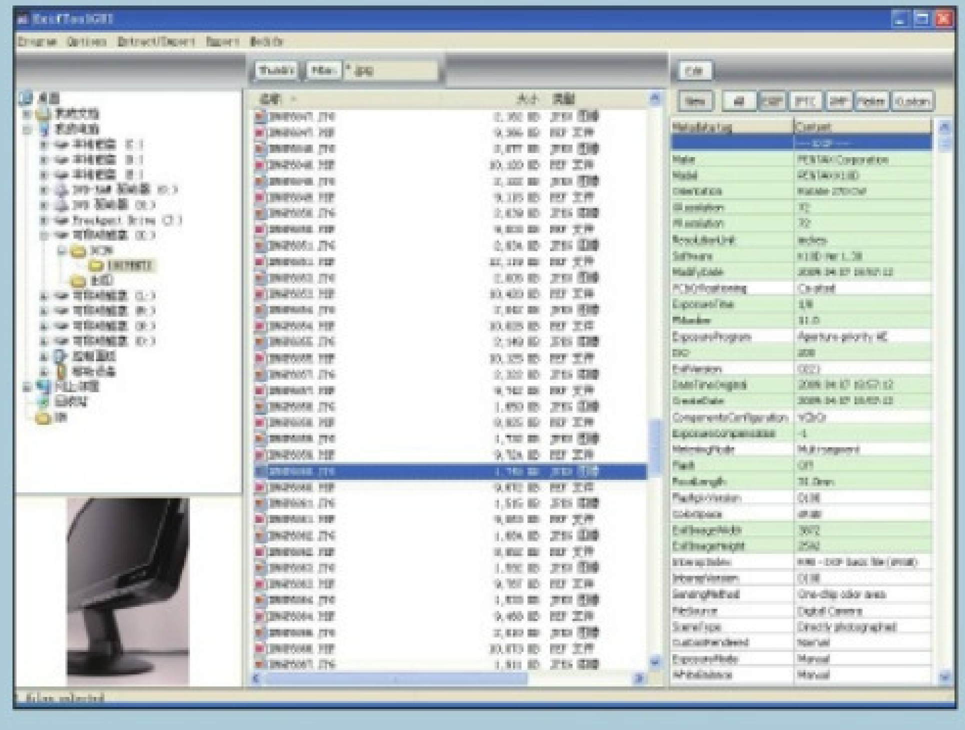
EXIF是英文Exchangeable Image File Format的缩写，最初由日本电子工业发展协会（JEIDA，Japan Electronic Industry Development Association）制订，目前的最新版本是发表于2002年4月的2.2版。其实EXIF就是一种图像文件格式，EXIF信息就是由数码相机在拍摄过程中采集一系列的信息，然后把信息放置在我们熟知的JPEG文件的头部，也就是说EXIF信息是镶嵌在JPEG图像文件格式内的一组拍摄参数，主要包括摄影时的光圈、快门、ISO、日期时间等各种与当时摄影条件相关的讯息、相机品牌型号、色彩编码，甚至还包括拍摄时录制的声音以及全球定位系统（GPS）等信息。简单的说，它就好像是傻瓜相机的日期打印功能一样，只不过EXIF信息所记录的资讯更为详尽和完备。需要注意的是，用图像处理软件编辑过的图片有可能会丢失其EXIF信息。



Windows中就可查看EXIF信息

查看照片EXIF信息的方法很简单，只要将文件复制到电脑中，在Windows系统下用鼠标右键单击该文件，选择“属性”→“摘要”或“详细信息”就可看到。或者使用常用的看图/图像处理软件，如ACDSee、Photoshop、《光影魔术手》等。不过这些方法都无法看到全部的EXIF信息，而根据品牌的不同许多相机的快门次数可能无法看到。

笔者推荐大家使用一款叫做EXIFTool GUI for windows的小软件，通过它可以看到包括快门次数在内的全部EXIF信息。这款软件的使用方法非常简单，目前已有爱好者制作了汉化版本。



EXIFTool GUI for windows

验机第二步：检查感光元件和液晶屏

感光元件和液晶屏是数码相机的重要组成部分，也是极易出现瑕疵的部件，因此购买前要仔细检查。要强调的是，相关的检测方法需要拍摄样张，对于数码单反相机还需要安装/拆卸镜头或机身盖，因此在测试前一定要征得经销商同意，以免造成不必要的纠纷。

在检测之前，首先要了解一些简单的知识。坏点和亮点是感光元件与液晶屏特有的瑕疵，由于工作原理不同，所以表现方式也不相同。感光元件的坏点/亮点是无法通过外观辨识的，需要分析拍摄样张来查找；液晶屏的坏点/亮点则可通过浏览测试图片直接发现。

1.感光元件预热

由于感光元件对工作温度比较敏感，而部分坏点在正常温度下可能不易察觉，因此首先要对感光元件进行预热。预热的方法很简单，就是让感光元件连续工作一段时间，使其表面温度上升。

首先将拍摄模式设为“M档”（即手动曝光）和“MF”对焦模式（即手动对焦），感光度（即ISO值）设置为ISO 400或更高。对于部分没有M档或个别不提供MF对焦功能的消费类数码相机，可尝试将相机设置为风景拍摄模式。

接下来要盖上镜头盖或机身盖（数码单反相机），没有镜头盖的部分消费类数码相机可用黑色的布料将镜头包覆严密，注意要避免漏光，同时小心不要给镜头施加太大压力，以免损坏。接下来将曝光时间（快门速度）调整为30s或更长即可。

在此设置下连续拍摄5～8张照片即可完成预热过程，这些照片对寻找坏点没有参考价值。对于具备视频拍摄功能的数码相机，也可采用连续拍摄3分钟左右的视频来进行预热。



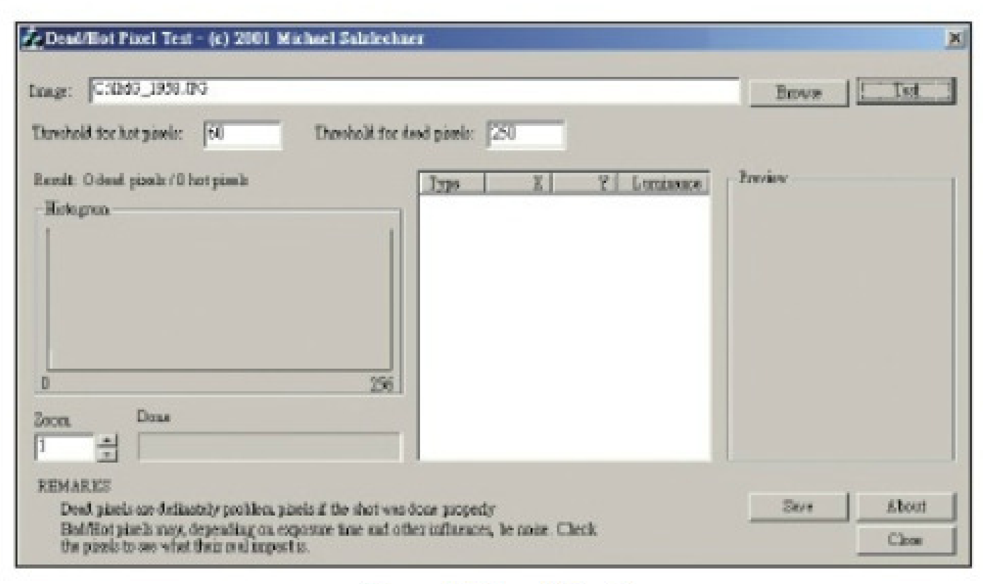
要将相机切换至M档



对焦模式要改为MF（手动对焦）

2.检测感光元件的坏点

检测感光元件的依据是相机拍摄的全黑照片，拍摄方法与预热的方法类似，将拍摄模式设置为“M档”和“MF”对焦模式，盖好镜头盖或机身盖（数码单反相机可不安装镜头测试），或用黑布包覆镜头。不同之处在于相机的ISO值应设置为最低（通常为ISO 50、64或100），光圈全开（即光圈值最小，通常为f2.8、f4等），并在设置菜单中关闭降噪、日期设定、防红眼、闪光灯等功能。检测坏点一共要拍摄7张不同曝光时长的纯黑照片，笔者建议分别采用1/60s、1/2s、1s、5s、10s、15s、30s的快门速度。



Dead Pixel Test

样张拍摄完毕后，可通过专用软件在电脑上分析，或将图片放大到100%后肉眼观察。分析坏点的软件有很多种，使用方法很简单，比较著名的是Dead Pixel Test和《光影魔术手》，笔者推荐大家使用后者。

用《光影魔术手》检测坏点

启动《光影魔术手》，然后选择“工具”→“CCD死点工具”→“CCD死点测试”。程序默认将“热噪阈值”设置为60，“死点阈值”设置为230（也可改为250），然后打开测试样张，即可看到“死点”（即坏点）和“热噪”（即噪点）的坐标位置。记录下每一张样张中的坏点坐标，然后进行对比。若有3张或更多样张的同一位置被检测出死点，即可确认为坏点。



《光影魔术手》的“CCD死点测试”

“热噪阈值”和“死点阈值”的单位均为流明（lum），数值设置越大则测试约宽松。通常“死点阈值”设置不应高于250，或低于60（低于60流明的噪点/坏点肉眼难以察觉）。

通常只要不是图片的中央位置，1s以上曝光的样张中存在10个以内的坏点是可以接受的，它们对成像的影响微乎其微。但若在1/60s、1/2s和1s的样张中发现3个以上相同位置的坏点，则应要求经销商调换样机。

柯达的感光元件坏点测试标准

相机设置：感光度ISO 100，光圈f2.8；

测试程序设置：热噪阈值60，死点阈值250；

合格：在1s时坏点数为0，在等于小于1/60s时噪点数为0；

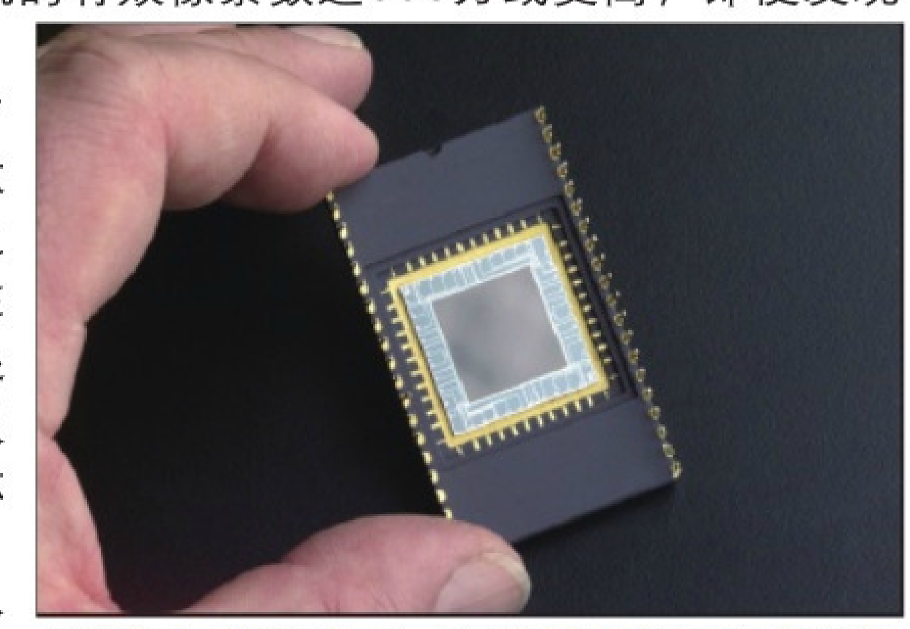
正常：在1s时坏点数为0，在大于1/60s而小于等于1/10s时，噪点数小于等于10个；

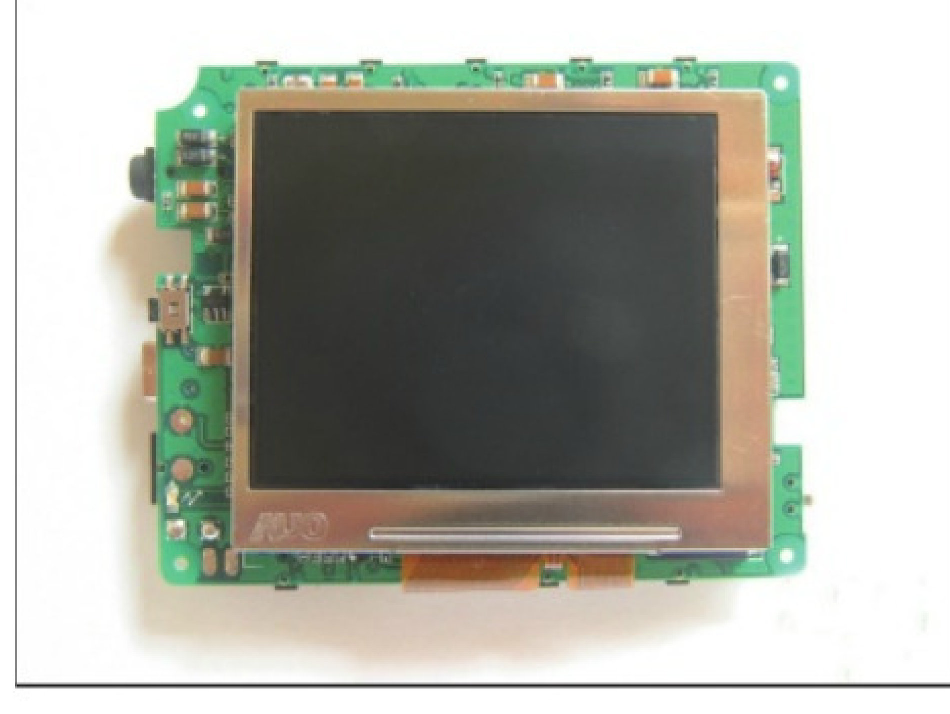
良好：在1s时坏点数为0，在1/10s时，噪点数为0；

优秀：在1s时坏点数为0，在大于1/10s而小于等于1秒时，噪点数小于等于10个；

非常优秀：在1s时坏点数为0，噪点数为0。

需要说明的是，很多消费者对坏点存在“心理障碍”，一旦发现坏点就惴惴不安，其实大可不必。目前主流数码相机的有效像素数达800万或更高，即便发现10个坏点，也仅仅占到总像素数的百万分之一，而且在通过图像处理软件缩小尺寸或修正后坏点就会消失，因此不必过分担忧。


个别坏点对高达数百上千万像素的感光元件来说影响很小


数码相机的液晶屏

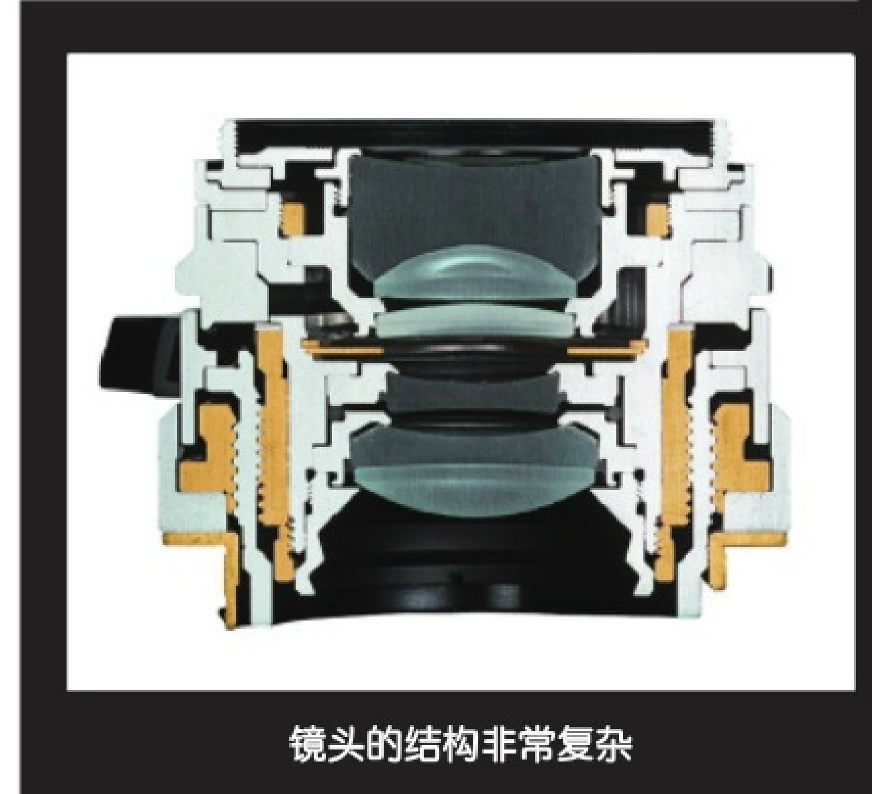
3.检测液晶屏的坏点/亮点

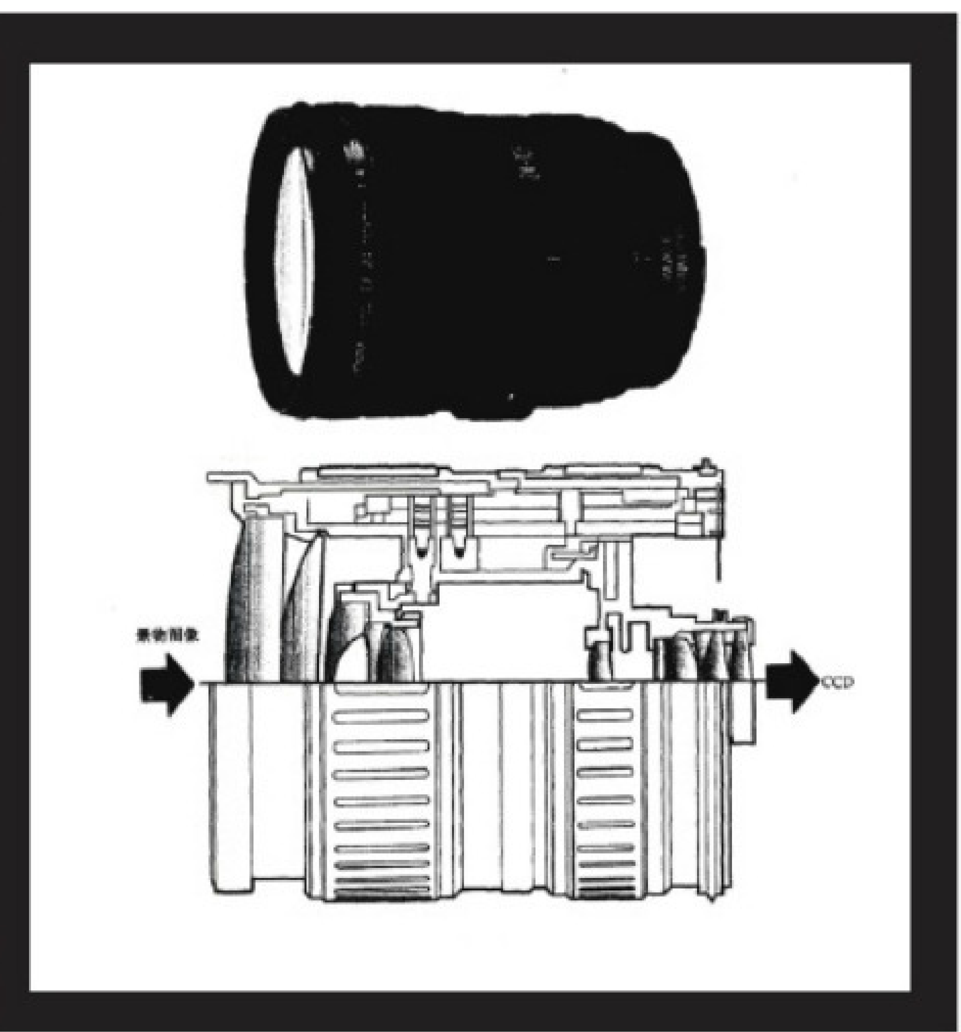
检测液晶屏的坏点/亮点需要纯黑和纯白的图片各一张。许多消费类相机可直接浏览存储卡中的JPG/BMP格式图片（即便不是该相机拍摄的），因此可在电脑中制作测试图片，消费者也可现场拍摄，纯黑照片的拍摄方法在前面已经介绍过，这里不再复述。纯白色照片的拍摄方法与纯黑照片基本相同，只要取下镜头/机身盖或包覆镜头的黑布，用3s以上的曝光时间对着光源拍摄即可。

样张准备好之后，使用相机的回放功能，将其略微放大，然后移动显示位置即可。若在纯黑照片回放中发现位置固定不变的白色/半透明点，或在纯白照片回放中发现位置固定不变的黑色/其他颜色点，即证明液晶屏存在坏点/亮点，应要求经销商调换样机。

验机第三步：检查镜头

镜头被许多人看作是相机的灵魂，内部包含若干不同规格的镜片，这些镜片之间又会分组，部分镜片还会粘合在一起。在对焦或变焦时，有些镜片固定不动，有些镜片则要自由移动，这就牵涉到齿轮、传动和定位机构，部分镜头内部还集成了对焦马达、控制芯片。复杂的结构导致镜头成为相机中最易发生故障的部件，而由于镀膜和粘合胶水的存在，当镜头保存不当时，还会发生严重的性变，因此对镜头的检查要非常细致。





镜头的结构非常复杂

1.检查镀膜

为了提高透光率和消除眩光（减少光线的反射）、鬼影，厂家会用特殊工艺在镜片上覆盖一层镀膜。根据镀膜配方和镜片材质的不同，镀膜的色彩和强度也有区别，常见的镀膜有蓝、紫、红、黄、绿等五种色彩，通常镜头内的多个镜片表面都会有镀膜，因此观察镜头时看到几种不同的色彩分层出现也是正常的。

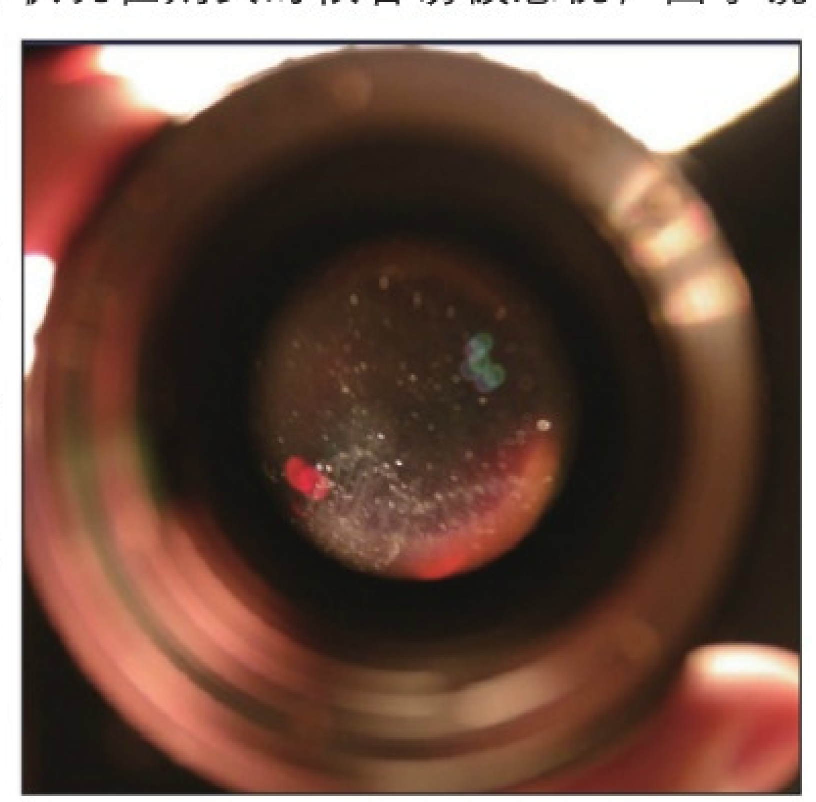


镜头镀膜

检查镀膜需要特定光线角度，取下镜头盖后慢慢调整角度，即可清晰地看到镜头表面的镀膜。对镀膜的要求是覆盖完整、色彩均匀、表面平滑。如果发现脱落、划痕、色彩不均匀或表面有明显的颗粒等现象，一定要坚决要求更换。另外，数码单反相机的镜头还要注意检查后部镜片的镀膜。

2.检查镜头内部状况

镜头内部状况在购买时很容易被忽视，由于镜头对环境的温度和湿度要求较高，保存不当会造成灰尘积累、发霉、镜片脱落等严重问题。这些问题在数码单反相机的镜头中更为常见。


进了灰尘的镜头

消费类数码相机可将镜头置于明亮的光线下，然后仔细观察镜头内部情况，必要时可使用LED手电筒和放大镜。检查数码单反相机的镜头相对来说更方便一些，将镜头从机身上卸下，取掉镜头盖，正对明亮的光源（灯、天空等）观察即可。

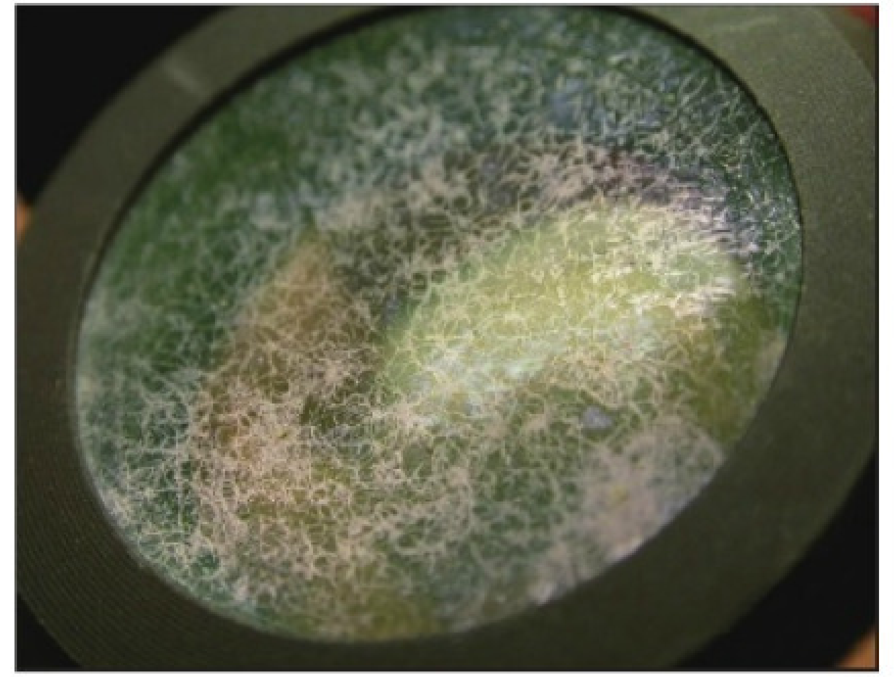
镜头内部的灰尘表现为大小不一的斑点或极


LED手电筒在检测镜头时很实用

细极短的纤维，呈无规律分布状。全新的镜头内部是没有灰尘的，因此不要相信经销商“每支镜头都多少有点灰尘”的狡辩之词。镜头中出现灰尘意味着曾长期曝露在空气中或被人使用过。

一般情况下，少量的灰尘对成像几乎没有影响，而发霉的情况则不容忽视，不仅影响成像质量，霉斑还会逐渐成长，最终遍布镜头内部。镜头内部产生霉斑往往是由于保存环境湿度较大。霉斑通常生长在前镜组内侧或后镜组内外两侧，早期的特征是镜片上有淡淡的点状污渍，且无法擦掉，并会逐渐扩大变白。早期霉斑与灰尘的区别并不明显，借助放大镜观察可看到放射状菌丝，情况严重的肉眼可直接观察到菌丝。一旦发现镜头内部有霉斑，应坚决要求经销商调换。


镜头内的霉斑


这支镜头内部已经被霉斑覆盖

3.检查镜头机械状况

这方面主要检查变焦与对焦时的声音和动作。镜头变焦和对焦时都会发出连续的声音，采用超声波马达的镜头声音极小，而普通的镜头声音则比较明显。正常的镜头在动作时发出的声音是连续的、平稳的，在对焦时偶尔会出现断续。如果在变焦和对焦时听到不规则的或极大地噪声，说明镜头内部的机械部件存在隐患。另外，轻轻晃动镜头，如果听到螺丝或其他部件碰撞的声音，也是有问题的。除此之外，还应注意镜头在变焦和对焦时的转动、伸缩状况，如果发现卡壳现象，应该要求经销商调换。



要注意观察镜头的伸缩过程

4.检查镜头的外观

除了要留意常见的表面污渍和磨损痕迹之外，还要留意变焦/对焦环的橡胶垫凹槽中是否有污渍积累，镜头前端的螺纹中有无破损情况——这将影响到滤镜和遮光罩的安装。对于数码单反相机的镜头，要特别注意尾部的卡口接环和触点位置，如果有明显的划痕或漆痕，则说明这支镜头曾被人使用过。要特别注意的是数码单反相机镜头上的螺丝，仔细观察螺丝的外观，若发现划痕或变形，这支镜头就很可能被拆修过。


注意仔细检查镜头尾部的螺丝

验机第四步：检查机身功能

受客观条件的限制，验机时间不可能无限延长，消费者在购买相机时无法对每一项功能进行细致入微地测试，因此笔者建议大家将机身功能测试的重点放在闪光灯和操控按键上。

1.检查闪光灯

闪光灯也是验机时极易疏忽的环节，首先应该注意观察其外观，闪光灯的前方安装有一片树脂材料的镜片，表面通常有同心圆或放射状的条纹，如果其中出现明显的污渍，则说明相机曾被使用过。若镜片有破损则可能影响闪光灯的使用效果，应该要求经销商调换。另外，镜片通常为无色透明、半透明的乳白或淡黄色，若有灰暗、透明度过低或明显发黄的现象，也应该要求调换样机。

除此之外还要检查闪光灯是否能正常弹出和工作，要注意闪光灯在两次闪烁之间的充电时间，在电池电量充足的情况下，充电时间通常不超过5s。闪光灯在闪烁和充电时会发出轻微的声响，属于正常现象。



闪光灯在闪烁时会发出轻微的“啪、啪”声

2.检查模式转盘和拨轮

模式转盘和拨轮在旋转时应该顺畅自然、定位准确，如果有连续打滑或转动阻力过大的情况，应该要求经销商调换。模式转盘在旋转切换时要定位

模式转盘

准确，每次切换相机的液晶屏上应快速显示当前模式，如果出现“模式转盘位置偏移”等提示，则应该要求经销商调换样机。



拨轮

3.检查快门和其他按键

好的快门按键应该是段落分明的，从半按快门对焦到按下快门拍摄之间应该有明显的阻力变化，快门按下和弹起要顺畅迅速，如果发现粘滞、生涩、卡死的状况，可要求经销商调换样机。其他功能按键的要求是反应迅速，操作顺畅，除快门外其他按键不应过于松动，按键上的图案印刷/刻痕要清晰端正。



操控按键要——测试

保养维护篇

保养维护第一步：安家落户

为自己的相机选一个合适的“家”，是保养维护的基础工作。许多消费者平时将相机随便放在抽屉或储物柜里，出门时就和手机、钱包等物品一起装进手袋或背包，这样的做法对相机的寿命非常不利，不仅加速了磨损，还容易导致异物进入、镜头/液晶屏划伤或滋长霉斑。笔者不建议普通消费者购买价格昂贵的专用储存柜，但希望大家能选购一款合适的相机包，不仅便于外出携带，放在家里时也是一种较好的储存方式。

实际上能够提供妥善保护的相机包并不贵，质量好的产品只需一、二百元，超大号的也不过五、六百元，例如美康、赛福图、漂流木等品牌都有多种款式和规格的相机包可供选择。笔者建议使用小型数码相机的消费者宜购买小巧紧凑的腰包，随身携带或放入大的背包中都很方便；高端消费类数码相机或数码单反相机则应该配备尺寸相对较大的单肩或双肩相机包。



相机包能很好地保护相机

在挑选自己的相机包之前，首先要明白一点，经销商附赠的相机包通常质量都不怎么样。别看它们往往挂着佳能、尼康、索尼的标志，其实都是地道的假冒伪劣商品，拙劣的设计和用料不仅起不到保护作用，有时还会损坏相机。消费者在购买相机时不妨放弃附赠的相机包，换取更多的价格优惠。

挑选相机包的首要原则是安全，相机包要具备一定的厚度，底部和四边的夹层中应填充1cm或更厚的缓震材料，这样才可有效抵御外力的冲击。通常相机包的表面材料都是柔软而有韧性的帆布或尼龙面料，硬邦邦像纸盒一样的相机包往往是劣质品的标记。相机包的背带连接零件应该选择粗壮牢固的，通常都是高强度工程塑料或金属材料，同时还要有方便的卡扣设计，便于拆卸。



经销商附赠的相机包质量通常很差



优质相机包内部有很厚的防震夹层

轻松改装相机包

相机包内部的隔断通常是都可拆卸的，但受限于原始设计，拆卸组合的方式仍嫌不够灵活。来自北京的摄影爱好者、大众试客成员钢铁侠就自己DIY了一个抗震性能更好、结构更合理的相机包内胆。说实话这个活计很简单，所用材料也是随手可得，让我们一起来看一下吧。

原本赛福图的小号摄影包要装下这么多东西几乎是不可能的



拆掉原来的内胆和隔断



漫步者音箱的包装箱里有质量很好的缓震材料



自己按照尺寸切割一下，然后用胶水粘起来



把做好的内胆放进包里



现在所有的东西都能装好了，而且抗震性比以前更出色



套上防雨罩的相机包

有很多消费者对相机包的防水性能很在意，不惜花钱购买昂贵的产品。在笔者看来这是一个典型的误区。正规厂家出品的帆布或尼龙面料相机包都具备一定的防水能力，基本上雨水是很难直接渗透面料的。如果担心拉链等缝隙处漏水，可以花几十元单独购买一个防雨罩（许多相机包自带防雨罩）即可。这种防雨罩通常采用两面设计，黑色面用于防水，银色面则用于反射阳光，避免阳光直射时相机包内温度过高，非常实用。

另外，如果你手头有质量不错的笔记本电脑背包或一些特殊的运动背包，只要简单改造就可用来装自己的相机。在淘宝、蜂鸟网、色影无忌等网站上都有玩家自制的各种防震抗静电内胆、镜头袋出售。这些东西的制作者往往也是摄影爱好者，他们结合自身的使用经验和需求制作出的东西都很实用，不仅价格低廉，而且可根据消费者的需要定制或仿制。

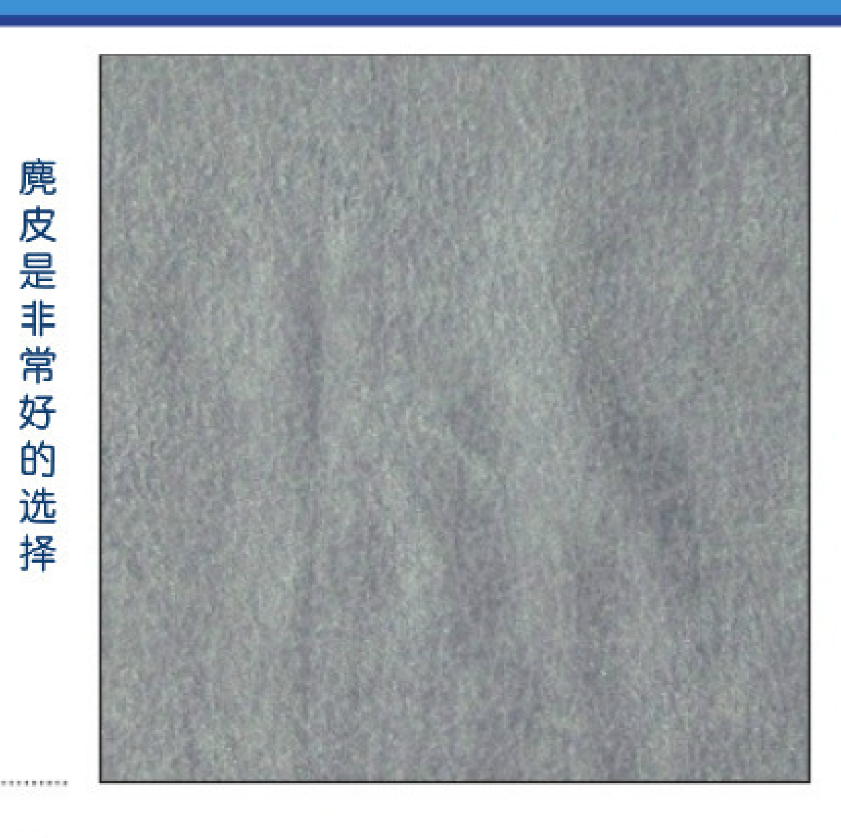
保养维护第二步：清洁工具不可少

为数码相机安家落户之后，就要准备一些清洁保养的工具了。随着时代的进步，相机的结构发生了巨大变化，传统的镜头纸和镜头水已逐步退出了消费者的视线，取而代之的是各种五花八门的清洁产品。对于日常维护来说，笔者推荐以下几样小工具：

1.布

作为镜头纸的替代品，专用清洁布不仅效果更好，而且易于携带，使用寿命也更长。摄影爱好者常用的清洁布主要是麂皮或3M思高魔布。麂皮一直是清洁镜片上佳选择，在眼镜店或摄影器材城有售，这种材料质地柔软细腻，具有一定的韧性、吸水性和粘着力，可以轻松擦去镜头上的指纹或其他污渍。

3M思高魔布是近几年开始流行的新产品，它采用亲油性纤维制成，纤维呈扁平状，能够在接触到油性物质时候快速吸附，而不必再去用力摩擦表面以刮下油脂，减少对精细表面的摩擦。3M思高魔布的清洁效果很不错，而且在超市里就能买到，价格也不太贵。不过它的缺点是容易隐藏一些微小的颗粒或碎屑，如果不经常清洗就可能划伤镜头。除以上两种之外，高品质的眼镜布也可以用来擦拭相机的镜头、液晶屏。



麂皮是非常好的选择

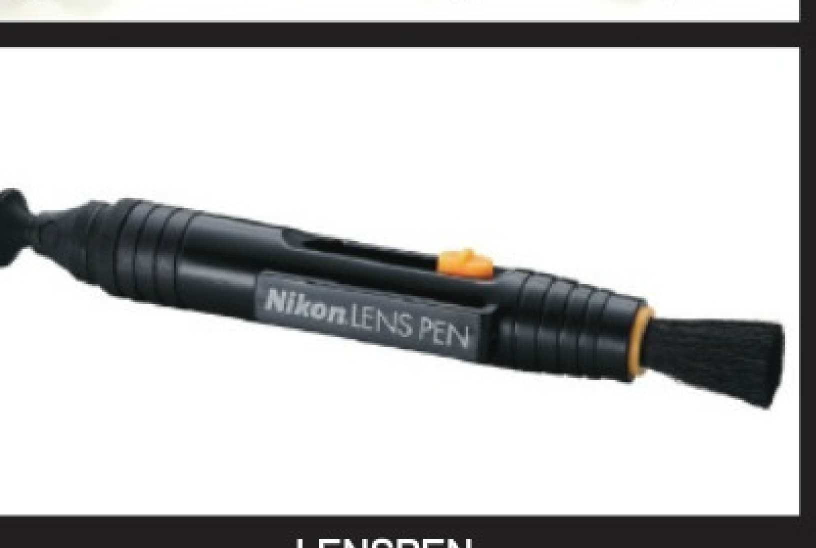


3M思高魔布购买很方便

2.镜头笔

通常说的镜头笔有两种，一种是将一块海绵做成笔头的样子安装在笔杆上，用于清扫镜头表面，其效果还不如麂皮或3M思高魔布，而且容易损坏。这种东西不用也罢。笔者要推荐的是由加拿大International Parkside Inc.公司设计制造的LENSPEN镜头笔，这款产品采用活性碳吸附技术，扁平的笔头中藏有多层纳米级的活性碳粉，这种活性炭粉属于中性碳，不会腐蚀镜头表面的镀膜，极细小的颗粒也不会造成划痕。LENSPEN的使用方法很简单，先用一端的软毛刷轻轻扫去镜头表面的灰尘，再用笔头轻轻擦拭镜头即可。笔头擦过之后，仔细观察可以看到细细的黑色碳粉，只要用毛刷或气吹清除就行了。

LENSPEN目前拥有三种不同规格的笔头，大号圆头笔适合清洁25mm以上口径的镜头，小号原头笔适合清洁25mm以下直径的镜头，而三角头笔则专门用于清洁小型数码相机的方形镜头和取景器。LENSPEN镜头笔的销售价格在50元左右，轻巧便携并可反复使用多次，非常适合摄影爱好者。



LENSPEN

3.气吹

气吹是一个用途很广的工具，主要被用于清理数码单反相机内部的部件，比如反光板、感光元件和对焦屏，也可用于清理镜头表面和机身缝隙中的灰尘。数码相机专用的气吹在前端喷嘴上都套有一个柔软的橡胶管，以避免损伤感光元件或镜头表面，选购时需要注意。目前气吹的品牌和种类非常多，质量也是参差不齐，口碑较好的品牌有瑞士AF、美国Eviteo Clear、韩国马田等，价格从二三十元到七八十元不等。



AF气吹

4.感光元件清洁工具

数码单反相机的感光元件非常脆弱，因此清洁时要使用特殊的工具。因为造型的缘故，它通常也被称作“棒棒糖”或“果冻笔”。虽然目前主流数码单反相机都提供了CCD/CMOS振动或超声波除尘功能，但实际使用效果并不尽如人意。这是因为感光元件表面在工作中会产生静电，将灰尘牢牢地吸附在上面，只靠振动或气吹很难将它们清除干净。

这个小玩意一头是特殊材料制造的黏胶，柔软而有弹性，在接触感光元件表面时不会造成损伤。只要用它轻轻触碰感光元件表面，就可将灰尘粘下，非常方便。目前市场上除了宾得原厂的“果冻笔”（市场售价约250元），还可选择第三方厂家生产的产品。口碑较好的是德国耶拿光学公司推出的eyelead果冻笔清洁套装（CLK-1），据说宾得的“果冻笔”就是向耶拿订购的。eyelead清洁套装包括专业清洁纸、防静电清洁专用手套和一支蓝色的“棒棒糖”，市场售价大约230元。P



eyelead果冻笔清洁套装



头牌新闻

卡巴斯基来华启动“安全中国行”

■本刊记者 冰河

2009年4月2日，国际知名信息安全解决方案提供商卡巴斯基实验室在北京召开主题为“互联网的安全，我们的责任”新闻发布会。会上，卡巴斯基实验室的创始人兼CEO尤金·卡巴斯基启动了“卡巴斯基安全中国行”的活动仪式，并宣布推出卡巴斯基反病毒软件三年版产品。此次发起并实施的“卡巴斯基安全中国行”计划将主要在全国各地重点高校、各大城市重点社区及各省市核心卖场进行。而执行此计划的核心方式为：免费派发信息安全防护手册、举行小型座谈会及推广员上门义诊等。通过实施此项计划，卡巴斯基希望达到强化全民信息安全防护意识、提升普通民众对个人信息安全警惕性的目标，以减轻网络安全威胁，创建和谐的互联网环境。



北大百年讲堂的演讲是卡巴斯基中国行中非常重要的一站

发布会上，卡巴斯基先生面对国内诸多媒体和他的粉丝发表了热情的演讲。他宣称，“目前互联网行业所面临的风险正在前所未有的增加”，并向用户展示了卡巴斯基实验室对反病毒软件行业所面临的挑战进行的统计和分析。根据分析结果，目前无目的、单纯以破坏为目的的恶意行为和软件数量正在减少，而针对性很强的恶意行为和软件正在迅速增长，这使得个人在互联网上所面临的金融和隐私风险越来越高，使得互联网这个便利的信息沟通渠道变得越来越不稳定和不可靠。面对这样的态势，反病毒软件企业不仅仅应该只重视市场竞争，如何发展技术，紧跟互联网用户的应用需求才是技术研发的重点方向。



卡巴斯基与中国合作伙伴共同启动“三年保护”活动

发布会上，作为卡巴斯基实验室在中国的亲密合作伙伴，百汇数字星空科技有限公司CEO刘建华先生也在会上发表了演讲，阐释了他对于“三年保护”产品的实施意图。他表示，无论从经济环境还是互联网环境来看，目前全球都面临着严峻的挑战，作为经济形势最好的中国，正应该抓住机会，将使用正版、重视安全的观念进一步普及到广大消费者中。这次的“一次付费、三年保护”活动，对于卡巴斯基反病毒软件来说还只是行动的开始，未来还有更多针对性的活动继续展开。

在随后几天中，尤金·卡巴斯基先生还在中国参与了多项活动，并在北大百年讲堂向北大学子发表了演讲，与广大青年人共同分享了对于互联网和反病毒软件技术的感受。



硬件店

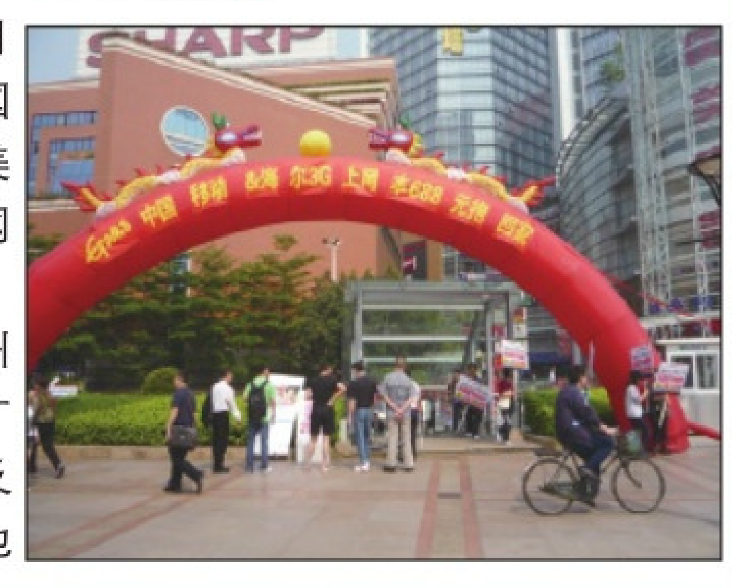
飞利浦发布“睿蓝光波”显示器

2009年4月9日，飞利浦显示器在北京朝阳双子座大厦召开2009年度新品液晶显示器发布会。会上，飞利浦展示了最新的LightFrame（睿蓝光波）创新技术，并推出年度旗舰高端新品220X1SW。飞利浦显示器营销传播总监苏森荣先生、飞利浦显示器产品市场总监周咏翔先生、飞利浦显示器产品经理陈翔先生等相关负责人悉数到场。此次发布会以“睿蓝光波陪您遨游感官新视界”为主题，全面展示了飞利浦全球独创的“LightFrame”技术。该项技术是飞利浦在多年实验探索的基础上，通过对人类视觉系统的不断研究，从大千世界的众多色彩中最终捕捉到这种具有最佳舒缓视觉疲劳效果、独特的“蓝光波长”。在“睿蓝光波”技术开启状态下，采用新技术的220X1SW显示器将充分调动使用者的视觉感官，从而改善视觉集中度并提高总体舒适感。所以飞利浦220X1SW“睿蓝”显示器，是世界上首款经实验证明能起到缓减视觉疲劳效果的液晶显示器。



海尔3G上网本春季热销

2009年4月11日，根据中国移动与广州国美签订的“G3上网本”首销协议，国美电器在广州维多利商城、广州国美天河店及广州市内的其他



国美电器商城独家发售海尔G3 X105上网本，前1000名消费者还可获得赠送超值话费、上网费礼包及额外超值大礼包。海尔G3 X105发售当天，吸引了大批用户前来购买和咨询，仅国美电器就销售近200台，广州各大电脑卖场也纷纷出货，迅速掀起了3G上网本销售热潮。目前，海尔电脑是第一家供应现货、第一家现场销售，也是第一家卖出我国首款3G上网本的厂商。

英特尔IDF2009开幕

一年一度的英特尔IDF展会于2009年4月8日在北京开幕，庆祝英特尔凌动处理器系列发布一周年。英特尔公司高级副总裁兼移动互联网事业部总经理阿南德（Anand Chandrasekher）在峰会主题演讲中，隆重介绍了面向移动互联网设备（MID）的两款全新处理器，及其他重大产品计划。在题为“迎接移动新增势”（Mobility's Next Wave of Growth）的主题演讲中，阿南德首次现场演示了英特尔下一代基于凌动的MID平台，研发代号为Moorestown。该新平台相比当前市场上的凌动平台，闲置状态的功耗降低了10多倍，此外两款全新的凌动处理器——Z550和Z515也在会上首次与公众见面。Z550以英特尔超线程技术支持，将MID产品线的性能扩展到2GHz，成为低于3瓦功耗最高性能处理器的新标杆。Z515集成了全新英特尔Burst性能技术，当有需要的时候可以赋予处理器1.2GHz的速度。

七彩虹iGame GTS250显卡上市，标配1GB显存



七彩虹近日推出了iGame250-GD3冰封骑士5F 1GB R08显卡，这款1GB版本的GTS250显卡采用NVIDIA最新的55nm芯片制造工艺，延续了iGame定制显卡最大的特色，采用IPU增效芯片，3+1相供电模式，提供了双BIOS、GVC核心增压变频器、VVC显存增压变频器、XF极冷却散热等诸多技术。它采用0.8ns的三星GDDR3高速显存，构成了1024Mb/256b规格，默认频率为740/1850/2200MHz（核心/流处理器/显存）。该显卡附送iGame伴侣四件套，包括多能功军刀、LED手电筒、绒布袋、DIY扎线带等，厂商为它提供2年质保。**市场参考价：1099/999元**（1GB/512MB版）。

迈克菲与惠普达成全球经销商协议

4月13日，迈克菲公司（McAfee）宣布正式与惠普（HP）签署全球经销商协议，根据协议，惠普将在全球范围内转售迈克菲全线企业级安全产品及服务。根据迈克菲与惠普的新经销商协议，客户能通过单一途径购买完善的世界级安全套件及服务，可为企业级用户提供全面解决方案，从而更加有效应对未来安全挑战。惠普全球软件许可管理解决方案总监Andy Crawford表示：“通过提供迈克菲的硬件产品及安全解决方案，惠普将帮助大型企业挑选、部署适合其现有IT基础设施特性的系统。”

三星发布3D显示器2233RZ



2009年4月，三星显示器曾经在CES大展上惊艳亮相的3D性能显示器2233RZ终于登陆中国大陆市场。随着NVIDIA同期进行的3D显示技术正式发布，三星2233RZ也成为目前市场上唯一一款带3D显示功能的显示器。为了配合3D效果的呈现，该款产品新加入了两个元素：一副3D眼镜和一个信号收发器。玩游戏时戴上眼镜，眼镜的闪动表明其处于正在工作的状态，由于2233RZ采用了120Hz的超高刷新率，使左右眼形成视觉差，从而达到让用户满意的3D显示效果。配合眼镜的功能，将画面景深调节到个人最佳状态，加上20 000：1的动态对比和5ms的响应时间，可以让用户在家庭空间内享受到影院级画面观看效果，以及高清晰的立体动态影像。



软件圈

瑞星发布调查报告

2009年3月30日，瑞星科技向公众发布了《社交网站安全报告》。目前SNS社交网站正成为越来越多互联网用户乐于驻足的地方，而其中的活动风险却一直难以估算。瑞星发布的报告指出，网民在社交网站注册个人资料之后，很容易遭遇手机号泄露、MSN和邮箱账号密码被盗用等七大安全风险，而利用各种方式骗取网民个人资料用以牟利，已成为社交网站利润的重要来源。目前仅仅依靠安全软件企业和消费者个人的努力已无法禁绝这种歪风。关于互联网个人隐私信息保护的立法，应该成为管理部门的关注重点。



网络帮

广电总局酝酿更严格互联网影视禁令

2009年4月初，国家广电总局正式宣布将全面禁止没有许可证的海外影视剧在互联网上播放，并将在不久进行强制实施，但并未对实施日期做出明确规定。消息一出，互联网各行各业闻风而动。除了地下翻译传播海外影视剧的民间字幕组对此感到惶恐和不解之外，以视频共享为主要业务的诸多视频网站，如土豆、优酷等也顿感沮丧。缺少了海外影视剧内容的分享，这些视频网站的点击量会骤然减少。不过也有为此而感到高兴的，就是如激动网这样从海外购买影视版权并获得进口审批的网站。至于国内的影视制作企业，他们则会是缺少海外影视剧的网民未来的消费重点，当然所有的观看和点击都是不花钱的。影视禁令，谁受益，谁吃亏，谁赞成，谁反对，目前正处于激烈的争论中。本刊将对此继续保持关注。



晶合快评

滚吧，“钢琴漆”！

■晶合实验室 Artec

身处我这个工作岗位，每天都要接触许许多多关于新产品的资讯，电子邮件里来来去去都是关于产品如何极致性能、如何全球第一、如何奢华时尚、如何引领时代、如何超凡脱俗、如何人畜无害……等夸张之极的词汇。每次都让我想起已故相声大师马季先生著名的单口相声《卖烟》——这些厂家仿佛在我的屏幕上竭力嘶吼“你不买我这产品，年轻人你就搞不到对象！你不买我这产品，学生你就考不上大学！你不买我这产品，你就是土老冒+没文化！”如果哪封邮件里冒出个“性能非常好”之类的字眼，我就不由得心生敬仰，这遣词手法实在是太“朴实无华”了啊！

但最让我佩服的却是一个已经风靡IT业的名词——钢琴漆。这个词真是太好了，套用一个厂商宣传的桥段，“看似普普通通，实则奢华内蕴，品味非凡”。首先它不是一个很容易被大脑过滤掉的形容词，看起来很像一个专业技术名词，然后再想想它的身份——“乐器之王”钢琴专用，连小提琴都得靠边站。

随便上网看看，在报刊杂志里翻翻，但凡与这个词沾边的产品，那就是一个字——美！两个字——上等！于是笔记本电脑要有钢琴漆、多媒体音箱要有钢琴漆、液晶显示器要有钢琴漆、鼠标要有钢琴漆、MP3要有钢琴漆、手机要有钢琴漆、木地板要有钢琴漆……就连豆浆机的宣传都要将“钢琴漆”放在“央视推荐”的前面，可见钢琴漆对消费者的杀伤力。

如果你手头恰好有那么一两件采用高雅钢琴漆的产品，那么我建议你去乐器行实地考察一下，目前国内的大中城市基本都有销售钢琴的乐器行。最近我就去了一趟北京某知名琴行，看到鼎鼎大名的Steinway&Sons（斯坦威），也有国内老牌星海、珠江的钢琴。这些钢琴上出色的漆面工艺带来流光溢彩的夺目效果，着实令人目眩神迷。

定下神来想想自己总能接触的那些所谓采用钢琴漆的产品，那真是如草鸡瓦狗一般。驻店的厂家技术代表还顺便纠正了我的一个错误——“钢琴漆”这个词实际上并不存在，钢琴所用的漆叫“不饱和聚酯PE高光漆”，这种漆算不上特殊，它也被广泛用于家具之类的东西。这种漆直接涂在物体表面是无法形成钢琴上那种独特效果的，其中的关键是在加工工艺上。



爆发中的Artec

技术代表当时说了一大套冗长的工序和工艺，可惜我不是复读机，实在不敢保证自己复述的准确性，就上网搜了搜相关工序的标准，现引用如下：“刷封闭底→120号砂纸砂光（打木磨）→批灰砂光→干燥→喷PE白底→干燥→240号砂底（打油膜）→喷白底→400号砂光（打干磨）→喷第一道面漆→砂光→喷色漆→打磨砂光→喷清漆→烤房干燥→清洁背面→800号砂打水磨→1200号砂打水磨→2000号砂打水磨→细蜡抛光→揭纸附保护膜（每道工序均含质检）”。

粗略数一数，这个工序标准中仅喷了4遍漆，就需要8道打磨抛光的工序，同时还要进行20次以上的质检。而技术代表告诉我名牌钢琴至少会有10道以上的喷漆工序，可想而知真正“钢琴漆”的加工流程得有多长。在这种严苛复杂的工艺流程下，钢琴表面形成了一层厚而致密、明亮坚硬的漆层，其质感和独特的完全镜面效果是其他任何漆种或工艺都难以企及的。这里还要说一下“完全镜面”，技术代表很自豪地告诉我，钢琴表面漆层反射出的倒影是不会存在任何失真的，就如同照一面真正的镜子一样。

或许有厂商会说，我们就愿意不惜一切代价去给哪怕小小的手机披上钢琴漆的外衣，哪怕这其中投入的资金、人力、时间远远超过制造产品本身——又怎么了，我们愿意，我们对钢琴漆有爱！

要戳破所谓“钢琴漆”的华丽外衣实在是太容易了。俗话说“真金不怕火炼”，上个世纪80年代就有服装贩子知道要抽出面料里的纤维点燃，通过燃烧前后的变化和气味来证明自己卖的是货真价实的“羊毛料子”。

好吧，请恕我鲁莽，真正的“钢琴漆”由于在加工中必经高温固化工序，因此具有一定的耐高温特性，只要划一根火柴就能立辨真伪。钢琴上的特殊漆层虽然硬度很高，但也很脆，受外力撞击时表面就会龟裂破碎，其他高光喷漆和烤漆则没有这个特点。

还是让我们回归理智，忽略以上两种破坏性的鉴别手法，只要看看所谓“钢琴漆”覆盖下的外壳材料就可明白，可怜的工程塑料哪里经得起高温固化工序的摧残！对于厂商而言，即便是采用金属或其他耐高温材料，使用中难免磕磕碰碰的各种数码产品怎么敢用容易破碎的真正钢琴漆呢？

最后还有一个简单的道理，几十万的东西是不可能和几百块的东西一样的，就让所谓的“钢琴漆”赶快滚蛋吧！P

（漫画作者：阿克斯纳颗粒塔）






上海瑞骏会展服务有限公司——万智牌中国总代理
网址：www.reachingcards.com

万智牌的概况

万智牌（Magic the Gathing）是1993年由美国威世智公司开发的集换式卡牌游戏（Trading Card Game）。由美国数学教授李察·加菲尔（Richard Garfield）博士发明。

万智牌可以开发和锻炼人的记忆能力、数学逻辑思维能力、逻辑推理能力、全局平衡能力及策略思考力创造力。中国国家体育总局体育指导中心与威世智公司合作将万智牌列为试验推广的健智体育项目在中国推广。

作为健智体育项目，目前万智牌被翻译成10种语言文字流行于全球各地，威世智公司每年提供超过600万美元的奖金投入到全球的比赛中，总共有超过100 000场比赛在世界各地举行。

除此之外，万智牌的图案都是出自世界知名画家之手（包括中国画家的作品），画面精美，极具收藏价值，这正是集换式卡牌游戏另外一层的魅力。

鹏洛客 介绍 Planeswalkers

在万智牌中，鹏洛客是具有强大能力的法师，可以在不同时空间旅行。多重宇宙中有着多到数不清的世界，而鹏洛客的特殊能力让他们可以来往于不同世界，藉由这些经验增进自己的知识与力量。鹏洛客的生命都用来探索多重宇宙，发现奇特的秘密与经验，并深入自己的灵魂。每位鹏洛客都有办法在历史上面留名。



万智牌的基本玩法（一）

简单的讲，在万智牌的魔法世界中，牌手可以把自己看成一位高明的鹏洛克，操控五种最基本的法术力源——白（平原）、绿（树林）、蓝（海岛）、黑（沼泽）、红（山脉），通过召唤生物、使用法术等手段，达到打败对手的目的（你的对手有20点生命值，将对手的生命值降到0或者0以下，你就获得比赛的胜利）。

下面我们来看一张真实的万智牌，来直观地了解一下万智牌



1.卡牌名称

卡牌名称是一张万智牌的代号，在万智牌的世界里，这个代号是唯一不变的，来区分牌和牌之间的不同。

2.法术力费用

法术力费用是指你在进行万智牌游戏中，使用这张牌所需要的资源。一张万智牌的法术力费用有固定颜色和任意颜色之分。其中固定颜色必需使用特定的颜色的法术力来支付。指定色同时也代表着这张卡牌的颜色，当这种必须使用的指定色是两种或两种以上时，我们一般称这张牌为多色牌。

3.插图

万智牌上面的插图是由各国知名插画家绘制的，很具观赏价值。万智牌的插图与卡牌的能力无关，它只是为万智牌提供美观性，同一种卡牌（指卡牌名称相同），在不同的版本或系列里，插图并不一定一样。

4.类别&副类别

万智牌的类别可分为：生物、地、法术、瞬间、结界、神器和鹏洛克。

生物牌都会拥有一个附属类别，表明了这个生物所属的种群。如：鸟、龙、亚龙、士兵或天使等等。有些生物还会拥有两个或两个以上的副类别。

5.系列符号

系列符号所代表的是一张万智牌所属的系列，每一个系列都会有一个与众不同的系列符号。

自暴风雨系列之后，所有的系列符号都有了三种颜色，代表了这张万智牌的稀有程度：黑色代表普通；银色代表非普通；金色代表稀有。最近出版的阿拉若环境，稀有程度已经被分为四个等级。

6.文字栏

文字栏中通常会有出现两种文字：异能和背景叙述。异能说明了这张牌的作用。背景叙述会讲述一段万智牌世界的故事，与牌的异能无关，背景叙述会以斜体字印刷。

7.力量与防御力

力量与防御力是生物牌所独有的特征。左边的数字（力量）是这张生物牌造成伤害时伤害的大小，右边的数字（防御力）是这张生物牌所能承受的伤害的最大上限，当生物受到等于或大于自己防御力的伤害是便宣告该生物的死亡。

8.画家名字

本张卡牌图案的绘画者名字。

9.版权符号与收集编号

左边的数字是这张牌在本系列中的编号，右边的数字是这张牌所属系列一共有多少张牌。

《万王之王3》初评全面解析MMORPG游戏





3月5日，创造过无数经典的MMORPG游戏《万王之王3》（以下简称“万3”）浴火重生，拉起了封测的篇章。随着服务器的开启，数计的玩家涌入服务器。笔者有幸获得此次封测的资格，也第一时间体味了一下经典回归的感觉。一周下来，感悟不少，这里就简单说一下。

RPG就是角色扮演，玩家只是一个普通的小角色，在写这自己的故事或者走这已经写好的故事。人们都说网游创造了一个虚拟的世界，既然是一个世界就必然有它自己的世界观、历史、文化和背景。

游戏名分析

世界宽广无边，领地众多，每一个领地都有一个王。说世界上有一万个王一点也不夸张，（我国的历史的长河中一共出现了83个王朝，共有559个帝王，包括397个“帝”和162个“王”）那么这些“王”的王友是谁呢？谁又能站在这样的统治地位呢？当然是神，从“万3”的背景故事就可以看出来，“万3”讲述的是一个神的世界，一个发生在“王者统治阶级”的故事。很符合游戏背景的名字，既有霸气，又简单阐明了游戏的背景。

“万3”的名字还有另一种解释。在游戏中，由于玩家可以建立自己的城邦，根据中国古代的说法，拥有城者即可为王。那么每个建立玩家都有可能是王，万王是一点也不过。

世界观分析

在看了背景后我们在来看看“万3”的世界观。玩家是渺小的人类，如何能在这个神的世界立足呢？玩家出现的意义有何在呢？为什么不是以神身份出现呢？

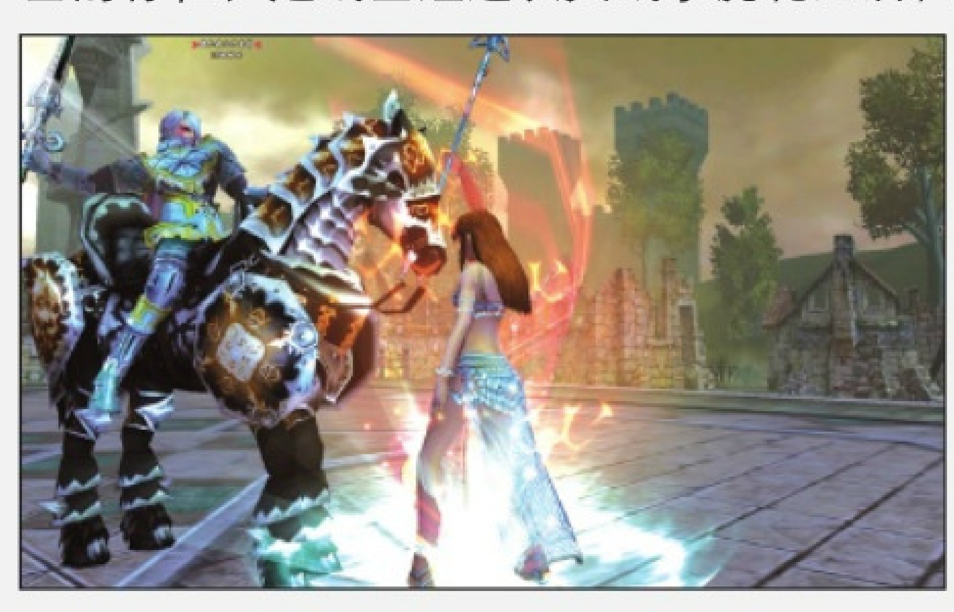
带着这些问题我们进入游戏看看，游戏一开始玩家只是一名冒险者。从玩家所得的称号就可以看出来，如“飞龙冒险者”。似乎是一个很普通的人怎么也和神扯不上关系，除了冒险的地方在神界。但有很重要的一点，通过冒险锻炼、悟道最终的得道的人可是屡见不鲜。那“万3”的世界观就确立了是：通过冒险来锻炼自己，最终成神，并抵抗来自原神的威压。不要说人不可能成为神，希腊神话中的不少神都是在人世经过磨炼之后才成为神的，如爱尔兰之子、奎托斯等等。

我国最大规模的人神转化就是《封神榜》了。这个观点和我国的道家观点是一致的，人通过修行最终可以升仙（相传的故事有八仙），如果说这些都太过于神话了那陶渊明的句子应该能理解了，就是那句天将降大任于斯人也……如此看来，“万3”的世界观并不时建立在空想之上的，是可以为人们所接受的。

职业分析

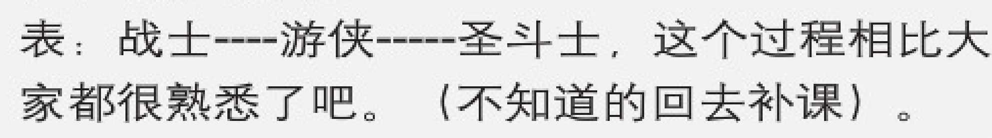
既然玩家扮演的是人，那么在游戏职业设定上有没有遵循游戏背景和世界观呢？

初始职业：战士、法师、牧师。这枚什么特别的是常人都可以担当的职业。但当玩家到达一定等级后就可以转职，如狂战士、神官等等。虽然这些职业在其他的游戏也出现过，但在“万3”中似乎更合理。如狂战士是高于战士的存在，是战士经过长久战争洗礼之后，思想上认为只有摧毁一切才能得到最终的和平，可以说是比起战士更接近神的存在。神官也是如此，人们称神官为与神的通话者。这就是玩家的升华，一点一点最终成为神的存在。



以战士为例，战士其实就是最普通的士兵了，常年征战于沙场的第一线。战神奎托斯，早年在斯巴达就是担任这一角色。后来随着战斗经历的增加，在见过过多的杀戮与被杀后，战士的思想发生了改变，一部分人认为只有杀戮、只有将这一切都斩尽才能得到最终的和平、胜利，他们将灵魂舍弃，换来强大的力量，这一部分人就是狂战士Berserker。北欧战士认为狂战士受到北欧大神奥丁所庇佑。由此可见，狂战士确实更接近神的存在。希腊神话中最伟大的英雄，身高高达253cm的海格力斯就是狂战士。

“万3”的职业成长的过程就是一个人经过历练最终成为神的过程，典型的代表：战士----游侠-----圣斗士，这个过程相比大家都很熟悉了吧。（不知道的回去补课）。





RPG篇综述

从背景、世界观、职业特点、等方面来，“万3”的整个世界的框架还是比较完整、严谨的，没有明显的漏洞和让人费解的东西。有了完整的世界这个虚拟世界才算成立。虽然“万3”的故事略显老套，但毕竟是经典故事之一，还是有值得深究的地方的。总的来说，“万3”的虚拟世界还是比较成功的；再加上从《万王之王1》继承下来的故事、历史，

说了这么多笔者我始终没有说到“万3”的剧情，不是我忘了，是因为这个庞大的故事根本就无从说起，要玩家自己去体验。

总的来说“万3”目前看来是一款很不错的游戏，玩法众多，玩起来也比较轻松，值得玩家去一试，无论你是《万王之王》的老玩家，还是新听说《万王之王3》的新玩家。P

《成吉思汗》特色解析



故事背景是发生在公元1292年的中国，此时的中国可以说是内忧外患，群雄四起，帝国第二任大汗——海都的反叛，有着各自打算的元朝名义上统属的四大属国——莱茵、敦煌、楼兰、昆仑，打着“反元复宋”的大旗暗潮涌动的中国国内的武林中人。而我们扮演的角色则是能拯救这乱世的关键人物。



进入游戏我们首先要经历一番新手的试炼，慢慢的让我们融入成吉思汗的世界。游戏中的新手指导会自动弹出，帮助文档叙述的很详细，强大的自动寻路功能，引导我们快捷而又简单地完成任务或者找到所需NPC。不会出现为了做个任务满地图找怪，跑图跑的非常烦人的景象。随后，跟着主线任务升到10级左右就可以来到玩家们大展身手的王城了。

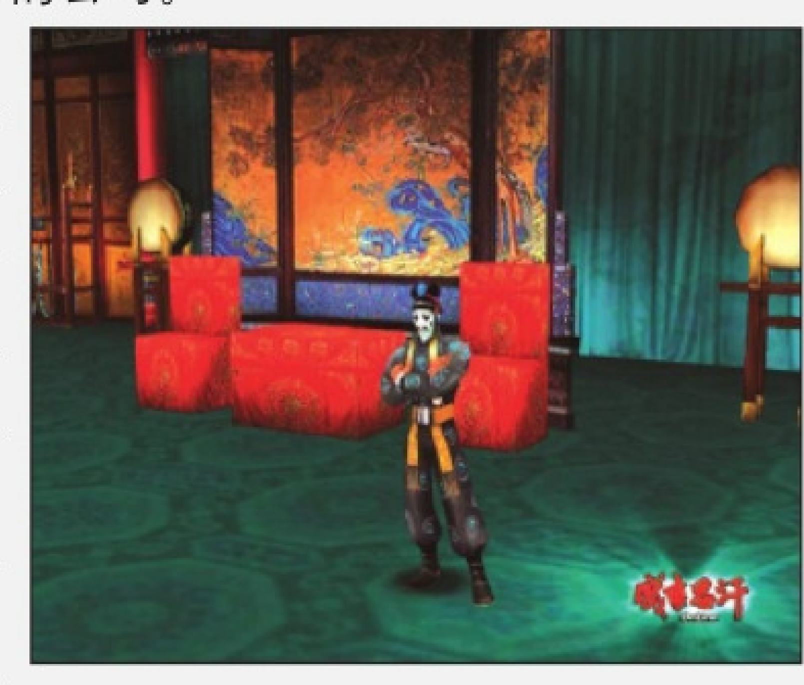


游戏界面简洁大方，左上头像，右上小地图，小地图的下面是各种功能按钮，每日任务提醒，排行榜，寻找队伍等方便快捷，旁边是任务追踪，上面可以自动寻路，完成任务还有提醒，制作的很贴心，方便玩家。《成吉思汗》每天都有各种活动，到了活动时段，在任务寻路的系统下面还有个非常人性化的提醒功能，提示我们当前时间有什么丰厚奖励的活动，点击里面的关键字，还可以自动跑到当前的活动NPC，极其方便。

大概的了解了游戏之后，我发现《成吉思汗》是WASD和鼠标流结合，操作起来很方便也简单，浏览了一下游戏场景，发现游戏画面在相同类型游戏当中还是非常不错的，细节方面做得很认真，不得不感叹一下的是游戏中的音效。六大职业特效都非常有特色，特别是火枪这个职业，在开枪、换子弹、扣扳机、子弹壳掉在地上的声音都做得非常仔细，可见游戏制作商对制作游戏的认真态度。

装备上也制作的很华丽，装备上的流光，套装的效果，打星后的光晕效果都作的很细致很好看。看得出游戏厂商是个很在意细节的公司。

游戏特色



游戏中的任务系统是其特色之一，主要内分为三大类：剧情任务、主线任务、线上活动。先给大家说说剧情任务，当玩家10级后将能通过钥匙老人穿越时空回到成吉思汗的年代，体验那个年代的故事，以后玩家每到一定级别又能进入新的剧情场景，就像宣传里那样：“帮助成吉思汗一起征服世界”。

再给大家说说主线任务，主线任务就是让大家逐步了解成吉思汗中世界观，以及玩家所扮演的角色，各种感人的主线剧情能逐步解开元朝上下几百年的人文、历史。

还有最精彩的每天线上活动，当玩家升到20级的时候，你将能初步体验成吉思汗的丰富的线上活动：轮回台、时空之轮、天降宝箱、每日答题、神兽玄武等等一系列有趣的活动。随着等级的提高还会有更多丰富的活动：铁人三项、高加索战场、十八魔君、寿诞采办，还有非常囧的舞厅跳舞升级等更多的精彩活动等着我们。所以在游戏中的感觉很充实，随时都有各种活动可以参加这些奖励丰厚、经验多多、让人乐不思蜀精彩每日活动。

游戏中的第二大特色就是坐骑系统。在成吉思汗的时代，蒙古铁骑天下敌，所以游戏中自然少不了马。当玩家5级的时候，你将能骑上第一匹马去体验马背上的民族的豪放。儿时经常玩的骑马打仗，在《成吉思汗》的世界里也终于可以实现了。

游戏中的马不仅仅是一个坐骑，每匹马还有拥有自己的技能，并能够提高玩家属性，而且还能繁育生出更优秀的战马。所以马是我们在成吉思汗世界中一同征战的兄弟，是我们同成吉思汗一起征服世界的伙伴，是我们征服的见证者。

当然除了众多种拥有优良品种的战马，坐骑系统还覆盖了河马、狮子、剑齿虎、犀牛、啮齿兽等动物，后期还可以拥有凤凰、龙等神兽坐骑。虽然我没有达到坐骑神兽的地步，但是我已经有了自己的极品坐骑狮子，让很多人非常羡慕。

目前游戏正处于深度封测阶段，现版本还有很多要改进的地方，官方也在加大力度的听取玩家的意见，细微的调节游戏的设定。真心希望能够在内测的时候看到更加完善的《成吉思汗》，让我们随着成吉思汗的脚步一起征服世界吧。

金酷游戏耗资百万盛邀陈小春代言《诸侯》

4月30日开启不删档内测的《诸侯》，无疑是09年2D网游中的一个亮点，近几个月《诸侯》大动作不断。就在3月21日，在17173上出现以“传香港明星陈小春出任金酷游戏代言人”为标题的报道，一时间引起不少话题，该文指出：“金酷内部员工对此次签约明星以‘春哥’相称，因此香港明星陈小春是最有可能的人选，也不排除其他带春字的明星”。但是有不少玩家持怀疑态度，甚至有些玩家直言金酷游戏是借话题打擦边球，无中生有。

在金酷官方还没正式表明前，这一切传言也只能做为饭后闲聊的话题而已。可是，在3月23日，金酷游戏旗下《诸侯》的官方网站出现一篇新闻：“金酷游戏形象代言人锁定：陈小春”，让一切攻击漫骂金酷游戏是在借“假代言”来炒作的人乖乖闭上了嘴巴！！

金酷游戏请陈小春代言，这是早已定好方案花费百万签完合同的事实，原计划是准备随陈小春拍摄的《诸侯》广告片出炉的同时，再发布请陈小春代言的消息，不料消息却走漏，导致官方不得不更改计划，并提前公布陈小春代言的消息。不过，拍摄《诸侯》广告片一事将照计划进行，定于3月底到4月初在广东拍摄。据悉，今年6月，还有陈小春与《诸侯》玩家面对面歌迷会。







回想一下当年让人印象深刻且流行一时的古惑仔系列，迷人之处正是在于以血肉之躯厮杀于现代的街市，以平凡人的身手来超越对死亡的恐惧，毫不掩饰的对财富的渴望以及古老的帮规的结合，生活方式、行为举止、张扬冲动的火爆个性等等。而这些都恰恰与金酷游戏旗下新作——《诸侯》的主题相吻合。

《诸侯》作为一款主打“真男人”游戏，要展现的就是以战争起家、以强权夺得地位、以混乱撕杀为手段的诸侯，都说“乱世出英雄”，《诸侯》就给你一个入乱世的机会，穿越时空的界限，回到战乱纷飞同样也是英杰辈出的春秋战国时代，改写史册成为诸侯！

在曝出陈小春代言后，金酷又有一个大动作，那就是“全球同步封测”，金酷游戏响应新闻出版署的号召，把中国文化传播到世界！把保护和弘扬民族传统文化放在很重要的位置上，越是民族的才越是世界的。把中国丰富的、独特的、珍贵的文化资源加以开发、包装，使之转化为全世界亿万人都能享受的文化商品。把中国文化的价值观、审美观，传播到全世界！



2009年是金酷游戏发力的一年，将推出六款风格不同的游戏：全球同步封测的金酷2D封刀之作《诸侯》；3月23日开启技术测试的金酷第一款3D中国风网游《龙的传人》；即将参加美国E3展的《魔界 II》；继承了《生肖传说》十二生肖主题的姊妹篇《生肖外传》；以未来灾难科幻机械生化为题材的大型3D多人在线游戏《未来世界》、和一款正在研发中严格保密的网页游戏。

在《诸侯》开启全球同步封测的同时，金酷游戏爆出如此重量级的消息，无疑是对正在内测中的《诸侯》巨大的促进！作为金酷游戏2D封刀大作，《诸侯》被寄予了高度的期望，相信这款游戏不管是从质量而言、还是从可玩性、运营方式等等方面而言，都会让玩家一百分的满意！耗资百万邀请陈小春代言、全球同步封测、E3展，这些都标志着金酷游戏在众多游戏厂商中脱颖而出，正在逐渐强大，正在逐渐走向世界的舞台！！

目前《诸侯》处于不删档内测阶段，在展望《诸侯》的未来中，金酷总裁就封测答谢全体玩家。未来《诸侯》即将要推出的有上千个（宿命激斗）系统，大概会有如下的例子：随机全地图；跟玩家互动的神秘小偷系统；随时出现在玩家身边的解救被敌方押送的俘虏；野外会碰到向你威胁的官员；作天子百官朝拜的激动场景；将军出征天子相送的场面；天兵天将降临的挑战；绝密宝藏的寻找；完璧归赵的谈判；深入敌后的007；强攻怪物堡垒；玩家变换为怪物扮演Boss；惊天动地的动态结婚系统等等，特别要说明的是，这些系统目前无法用文字——的描述给大家，只有亲自体验，才能了解到它宏伟的场景！

《诸侯》，让我们拭目以待！





梦想世界首部资料片“天选之战”测评

由多益网络研发的2009回合制游戏大作《梦想世界》于3月5日发布了首部资料片“天选之战”，开放了数十种新鲜有趣的玩法，笔者以下就几个较为重大的玩法进行简要介绍和点评，希望玩家可以在从中找到合适自己的那一个，欢乐享受游戏生活。

天选之战

简介：天选之战，其实就是服战。把开放了一年多的老区集中起来同场竞技，光想想就足够令人激动的。更何况加入了让战斗更加多元具有观赏性的武魂任务。

点评：截止笔者发稿，第一届“天选之战”已经结束。最早开放的老区“花好月圆”服务器凭借强大的实力和精湛的技巧赢得了冠军。但很多服战队员都给玩家留下了深刻的印象，无论是海纳百川的魅战深渊诱惑，还是紫禁城的恐怖输出祈祷和默，抑或是默默无闻发挥控场及辅助的儒术士和佛，他们的存在让战场变得悬念四起。

关注度：★★★★★

招式精修

简介：对于那些已经升到满级的招式，借助“招式精修”系统，这些的特色招式的潜力将进一步被解放，等级上限提高，效果更强。等级≥80级的玩家，在帮派地图里的“书院总管”处可以看到“招式精修”的选项。

点评：各大流派都可以借助招式精修系统进一步加强自己的实力，但需要注意的是，精修点数有限（一共就20点，具体拿法可以参考网上攻略文章，有些触发条件比较苛刻），而且每一点都需要消耗大量的经验，所以建议玩家量力而为。对于普通玩家来说，能够拿到10~15点精修点就足够了。而且精修点的具体配置，也需要玩家对于自



身发展方向做出慎重考虑之后，再进行投放。

关注度：★★★★

新召唤兽

简介：此次资料片开放了105级携带的召唤兽共计4个，分别是：女武神、炎魔、灯神、狐美人。分别带有全新的专属技能：协同攻击（己方单位进行攻击时，该召唤兽有20%几率自动发起协同攻击；每回合最多触发1次），神之夙敌（克制拥有神佑技能的召唤兽，对其伤害结果增加30%、45%、60%），能量波动（使用法术攻击时，伤害结果在70%～165%之间波动），法术必杀（使用法术攻击时必杀几率提高6%、10%、16%）。另外雷光兽作为115级携带的召唤兽，极其稀有。



点评：85级召唤兽大行其道已经有半年之久，此次新召唤兽凭借优良的资质和独特的专属技能自然获得了众多玩家的青睐。以炎魔为例，在终极神佑大行其道的今天，必然会成为新贵。例如在此次服战中实力相当的情况下，神佑次数的多少几乎成了决定战斗成败的关键因素，可想而知，炎魔必然会依靠其克制神佑宠的独特性质改变战斗格局。其他的三个技能都增强了法术宝宝的杀伤力，对于法宠地位的确立有着极其重要的作用。

关注度：★★★★★

神器养成

简介：将已鉴定的普通50级装备（法宝除外）和黑曜石一起炼化，即有可能引发出其元魄，升格为神器。使用五行晶矿（金象晶矿、木象晶矿、水象晶矿、火象晶矿、土象晶矿）可以为神器注入气值，进而提升神器的基础属性。

点评：对于中端玩家来说，培养神器是一个比较实惠省力的方法，毕竟打造极品装备需要人品和金钱的双重保障。而神器具有稳定优良的属性值，并且可以持续成长，随着人物等级的成长也几乎可以同步提升。不过黑曜石在各服目前价格还是较高，而且要放入25个黑曜石才能保障100%的成功率，更不用说后期需要大量的五行晶矿……所以普通玩家还是可以忽视此项更新了。

关注度：★★★★

新副本、新场景

简介：此次开放了“远古争霸”副本，准入等级为40级。并开放“天空要塞”“初云平原”“初云峡谷”等三个高级打怪地点。

点评：低级副本的奖励较少以修炼经验为主，但相对简单。高级地图的开放也让高级玩家终于有了可以烧双挂静修之心的地方。

关注度：★★★

此外，资料片还开放随机迷宫，特色称谓等玩法，篇幅所限，不一一介绍。建议玩家可以自行体验《梦想世界》新资料片“天选之战”的无穷魅力。

养一只能颠覆传统的妖怪
《妖怪A梦》将Q版2D回合制网络游戏颠覆到底

Q版2D回合制网络游戏的类型应该是比较传统、问世时间较早的游戏类型。当年大名鼎鼎的《石器时代》这样一款回合制网游几乎垄断了整个的网游市场。后来的《魔力宝贝》以及国产游戏《梦幻西游》都是经典的2D回合制游戏，不过他们从玩法上来看都比较正统，升级、打怪、PK成为主要元素。而西游系列回合制产品的成功使得类西游的产品越来越多，每款模仿的产品都生怕抄袭得不像，导致如今单纯模仿以上作品的2D回合制游戏已经不会被玩家所关注，所以，创新成为了吸引玩家的重要手段。

5月初进入不删档内测状态的《妖怪A梦》则从玩法、逻辑、战斗、视频游戏、玩家互动等方面全线创新，并增加了股票系统、变身系统、颠覆传统的45VS45家族系统等等。据了解这款游戏在2D回合制网游中将以颠覆传统的角色出现，它将重新定义2D回合制网游标准，与传统西游类Q版2D回合制网络游戏完全划清界限，下面就让笔者带领玩家一起，领略一下它的颠覆风采吧。

颠覆扮演传统　从养妖怪开始

玩家开始出现在游戏世界里的成长型角色不再是人类，而是人们所饲养的小宠物（也就是妖怪），他们会随着你指导成长而变化样子，在这里面你的宠物等级受玩家所选的生活技能等级决定，而宠物的年龄则提供装备等级和外形变化，妖怪变身系统在最近的更新中已经加入，目前随着年龄的增加将有四次变身，最终成为或强壮或靓丽的超级妖怪。

生活技能分五种，分别是：厨师、裁缝、铁匠、园丁和木匠。升级技能受宠物得到的潜力值影响，所以只有专精于一种生活技能才能达到最高级别，而这五种生活技能又互相配合影响你的小宠物的成长过程。

颠覆升级传统　上课时间到了

《妖怪A梦》里面最有特色玩家互动最丰富的就是上课了，上课能够增加各自不同能力，而创新的视频交流功能和美女班主任将让玩家得到不同的交流空间，所以上课是必须的。目前内测中学校分两种班，一个普通班和一个高级班，普通班只有语音系统，而高级班则增加了视频功能，所以想看到可爱的老师和同学的样子就要上高级班，而且高级班一个课时给的属性比普通班多出不少呢，所以在《妖怪A梦》里上课一定要进高级班哟。

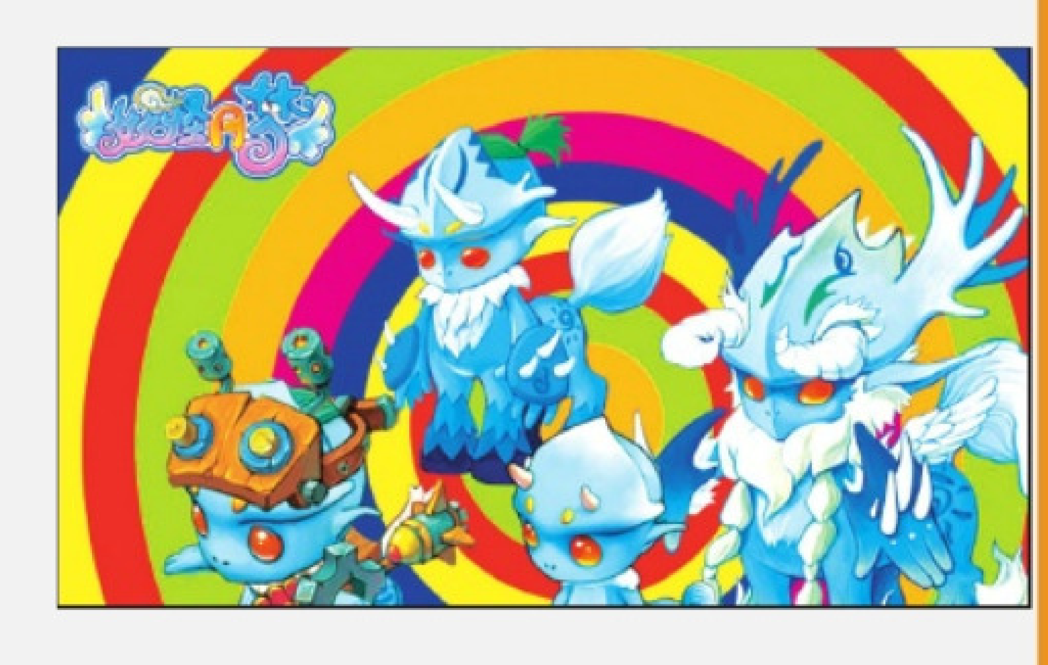
颠覆传统交易局限　股市寄售摆摊样样红

这款游戏的银行也是交易所，大家可以在这里通过买卖股票来进行游戏币与元宝交换手续，让不擅长活动的玩家也能得到元宝开心游戏，而一般游戏币来源靠任务、卖装备和卖叶子得到，这里的装备指直接扔店的装备，好的极品装备当然要出售给玩家，而出售装备有两种途径，一种是交给NPC寄售，一种就是自己摆摊出售，交由NPC寄售，分不同种类排放，同样的物品不同玩家定的价都排



在里面的，由玩家自己决定选择买哪一件。

总体的感觉是只要你努力，就不愁生活和战斗需要的钱，但要过得舒服就要付出更多的汗水或者RMB



了。随便说一句，在最新版本中还有强力的洗点工具，让玩家在妖怪A梦里也能买到后悔药，玩家可以从百宝囊中购买重置属性或潜能的道具，可以对属性点进行重新分配，也可以重新加潜能，换一个职业生活或者战斗职业试试，很贴心的设计吧。

颠覆传统休息概念　让你有舒适的网络家园

《妖怪A梦》的家园绝对是一大特色，“既美观又舒适而且功能强大妙趣横生”。

玩家们的妖怪生活会经常待在家园里，所以一定要装饰得可爱舒适，装饰的家园有特点的还能参加比赛得大奖哟，除非制作出来的东西可用来装饰外还可以利用种植的植物来增色，特别是变异种子种植的物品还有特别的效果表现出来，让你的家园显得更灵动可爱，而且如果你的舒适度上了榜，那你的妖怪攻击力，防御力都会有额外提升。

颠覆5V S5传统　让回合制也能实现百团大战

《妖怪A梦》的家族战将以家族为单位，每个家族能容纳45位族员，包括1名族长、3名副族长、5名职业专家，可谓各施其职。每个家族在成立后都会获得一块类似于家园的空地，不过面积可比自己的家园大多了，家族地图将是有山有水有河流。家族官员可以建造各种家族建筑。各种不同的家族建筑会给玩家带来不同的功能。加入家族的玩家每天可参与各类家族活动，包括家族任务，家族战争等等。通过这些活动可获得家族繁荣度及家族资金，家族成员可获得贡献度，用来提升家族等级，还能通过家族工坊打造更多类别的物品。

结语

《妖怪A梦》是一款对玩家具有强大颠覆力的游戏，不光是因为画面可爱，其内容层面也相当的休闲、有趣，并且与以往的2D回合制游戏有着明显的不同，大量创新内容带来了同类游戏中少有的新鲜感觉。温馨的家园系统、庞大的家族系统、绚丽的技能特技再加上独具特色的视频交流功能，这款游戏将会为2D回合制游戏玩家提供以往没有体验过的全新享受。作为一款新锐2D回合制网游，《妖怪A梦》将会吸引大量初级玩家和女性玩家，对于此类游戏的老玩家，同样也具有强大的吸引力，相信在2009年必定会有一番作为。

快捷开心学堂——一分钟玩家速成



《开心》是一款以玩乐、轻松、爆笑为主题的Q版回合制网游，并于3月7日开启公测。作为近日游戏网站下载榜排名第一的新游戏，接下来带领大家进行一次快速、集中、火力猛的新手“扫盲”教程。

第一课：自动寻路导航（Alt+N）

这是所有课程的根本，有了这个导航系统以下的地方都可以轻易完成，点击屏幕右上方的小地图下方的“自动寻路”，就可以打开自动寻路面板，在面板上有NPC、练级点和任务等，点击就可以自动走过去，你不会再为找不到路而烦恼了。


面板里应有尽有

第二课：武器升级

升级装备有两种宝石：斑斓石和强化斑斓石，前者价钱便宜，容易到手但升级成功率不高，后者价钱贵，很难入手，升级一定成功。

PS：装备在升级时不能有所损坏，否则无法升级。


将武器和宝石一起放进去才能成功

第三课：跳跃和非战斗技能

打开屏幕下方的技能面板，在面板左边选择非战斗技能，就可以看到其中的内容，学习非战斗技能也是需要消耗金钱，在非战斗技能中比较常用的就是跳跃技能了移动的时候按住ctrl，就能以跳跃的方式前进，跳跃可以避开一些障碍物。


非战斗技能所需金钱也不少


和好友PK

第四课：好友系统与聊天（Alt+F）

点击屏幕下方的好友按钮，就会弹出好友面板，点击其中的结交按钮，再点击地图上你想要结交的对象，就可以发出交友申请，等对方同意与你结交，你们就成为朋友。

第五课：仓库

每个玩家系统都会分给你一个仓库，随时都可以过来存取物品和金钱。


仓库门口有两个大力士守着

第六课：幻兽幻化

幻兽等级达到指定等级就可以开始进行幻化，幻化需要有主幻兽和副幻兽才能进行，属性幻化可以提高幻兽的星级，还能提高幻兽的各种属性，从而使幻兽获得更强大的能力，在战斗中发挥更大的作用，同时星级的提升不仅能使幻兽获得额外的属性点，还能使幻兽的外形得到进化。而幻兽的获得可以通过在各片区捕捉，在蛋宠乐园捕捉或者通过任务及活动获得。

幻化就是宠物间的合体



加锁的就是等级没到

第七课：装备配备 （Alt+W）

所有装备都可以增加玩家的属性，但每个门派所使用的武器都不一样，背包里如果有可以使用的装备，右键点击就可以装备上，有些装备槽有一定的等级要求，等级达到13后可以装备玉佩，等级达到34可以装备第一个耳坠，等级达到52可以装备第一个指环，等级达到74可以装备第二个耳坠。

第八课：技能树 （Alt+C）

在技能面板中能看到可以学习的技能，点击该技能就可以花费一定金钱学习，这样就可以在战斗中使用该技能，随着等级提升，技能等级也会不断提高，每次要学习新技能或者要升级技能，都需要花费一点金钱。



每个技能都有自己的熟练值



这是一个非常智能的系统

第九课：神之祝福

可以从灵石商店中购买或者参加活动的奖励，有了神之祝福，可以享受经验增加20%，每天1小时双倍经验，死亡原地复活，高价卖出物品，购买物品打折，免费离线挂机，体力值上限增加50%，查看仇敌位置等效果。

第十课：宠物（Alt+P）

在战斗中如果幻兽死亡，会有副将补充上去，但已死的宠物忠诚度就会降低，但是如果在战斗结束前让幻兽复活，忠诚度就不会降低，幻兽等级提升，星级提升、转世、喂食、洗澡以及学习技能可以提升忠诚度。



随着等级的提升存放幻兽的位置就更多



大小号切换很方便

第十一课：一号多角色

游戏中小号和主号可以同时在线，创建或者登录小号完全都不用退出游戏，不管是号与号之间的转换、彼此交易还是大号带小号都会像切换网页一样方便。相比较《魔兽世界》这样的游戏，别说双开了，就是开一个号都很繁琐，更何况四、五个号同时在线，简直无法想象。

回合制的魅力不在于手指飞舞间的激烈，而是策略与战术的对抗，身体的放松和脑力的瞬间迸发。或许正是这种回合独有的特质引得玩家们流连忘返，就让我们一起开心网游，快乐战斗。

开心官方网址：KX.91.com

www.zhuxian.com
诛仙
六道轮回

你不知道的事

很多事情，有些人不知道，还有些人不记得——虽然那曾经确实发生过。

秦好好上线的时候，看到系统广播正在滚动播放周年庆的活动内容，不由一阵唏嘘，掐指算来玩这个游戏已经快两年了！

她一边感叹，一边站在河阳城月老亭旁边发呆，突然一个男合欢从远处踏着飞剑而来，停在了秦好好头上！夕阳正好斜射进月老亭子，他的轮廓是淡金色的，不，整个都像是金色透明的——只有因为杀人太多变得深红的名字在金色里仿佛在残酷地微笑。

秦好好下意识别着头，克制自己，不让目光向右侧月老亭飘。那个男合欢叫君小鹿，是服务器里的第一合欢，鬼魅的杀手之王。

两年前，秦好好第一次进入这个游戏的那天晚上，刚刚练到15级，心满意足地做完天音转职任务，她就想跑到青云去一睹名门风采。路上跑得正欢快，却被路过的一个三十多级的鬼王杀掉了。

不是第一次玩游戏，深知网络游戏残酷性的秦好好自认倒霉，正准备点复活回城，却发现不知道从哪里冒出来一个同样三十多级的男合欢，只见屏幕上滟潋刀光一闪，那个鬼王倒在了秦好好的身边。

"垃圾，人渣……。"鬼王立刻破口大骂起来，"竟然偷袭老子！"

"我从不认为我是好人，不过我至少不会杀比我小十几级的号！"男合欢骑上雪豹，踩到鬼王的尸体上，"记住我的名字，君小鹿，欢迎报仇！"

再没有更多的言语，雪豹骑士绝尘而去！

屏幕前的秦好好挠挠头，看着那个背影，心里有一些莫名的情绪——呃，好像忘记谢谢他了，好歹也算路见不平了吧！

第二次见到君小鹿，秦好好已经七十几级了，加入了一个小小的帮会，每日与帮派里的人做做任务、练练级，倒也乐在其中！那天，正好星宿夜，知道做星宿任务是抢不过强帮的，秦好好安分守己选了个地方挂机练级，然后无聊地看着因为杀人抢怪吵得一塌糊涂的世界频道。这时，一帮厮杀的人渐渐杀进了秦好好的挂机范围，那是服务器最大的两个帮会的对战，绚烂的技能此起彼伏，杀得热火朝天……秦好好吓得赶紧往旁边闪，却正好踩到了一个刚倒下的尸体上边，屏幕刷过一行字"你得到了龙恨古环"。秦好好没反应过来，迅速地点了回城……

收拾包裹的时候，秦好好看见背包里加10闪着金光的龙恨古环愣住了……不知是谁爆出来的呢——她很快就知道了答案！

君小鹿在世界频道不停地刷："高价买回爆掉的加10龙恨古环！"

秦好好抿嘴笑了，直接M君小鹿来蛮荒城里取——他已经90级了，一身红色的职业装显得潇洒不羁！

秦好好拒绝了他给的巨额回报，心满意足地下线了——现在他也欠她一个谢谢了，扯平了！

第三次见到君小鹿也是在这河阳城的月老亭旁，已经135级的他抱着一个女孩子，旁若无人地用公共频道说着甜蜜的语言！

"亲爱的，要不我们今晚就结婚吧？"

"情缘值不够呢！"

"嗯，我去买大礼包？"

秦好好知道那个女孩，也算服务器的名人，也是高级别的合欢，但她是君小鹿敌对帮派的人啊……他们两个就站在那里，好一对璧人，月色如钩，温馨而和谐的画面，深深刺痛了秦好好的心，她惊慌失措地逃离下线！

那一夜，秦好好没睡好，老在想两个敌对帮派的人结婚……会很难吧？

但是第二天上线，并没有看到相关的讨论，说明他们并没有结婚！秦好好一下子心情愉悦起来，虽然她也不明白为什么！

秦好好想起这些往事来，猛然惊觉，原来自己一直在一个小小的角落关注着他、仰视着他……秦好好看着正停留在自己头上的君小鹿，这次两年来第一次离他这么近……却又那么远……

这时，屏幕跳出一行字——

君小鹿：你好，我们认识吗？你的名字好熟悉！

秦好好心惊肉跳，搜索着脑子的词汇，却发现一片空白，好不容易打好了"是啊，我们应该算认识吧"的话，正准备发出去——

一个女子蹦跳着跃到君小鹿的怀里，说："等急了吧？我们现在去做情缘任务吧！"

秦好好看着两人离去的背影，心里怅然若失——

是啊，我欠你一个谢谢，你也欠我一个谢谢，你帮我杀人，我捡到了你的龙恨环，我为你彻夜不眠……

只是，这些事，你都不知道！P

如果您对于完美时空的游戏产品《诛仙》有什么好的心情故事或者全新攻略任务的心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！我们的联系信箱是：zhuxianpm@wanmei.com，邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及刊登该文章的媒体名称。



对于初入《刀剑英雄Ⅱ》的新手菜鸟们来说，快速升级、脱离菜鸟阶段，是游戏初期最为重要的任务。不过，在进入修炼状态以前，一些东西是新手们必须了解并掌握的，譬如职业的养成路线、装备的辨别等等。掌握这些要素，不仅有助于提高自己的修炼效率，更能避免自己在修炼途中误入歧途。接下来，"扫盲"开始！

菜鸟"扫盲"之职业养成

《刀剑英雄Ⅱ》有力士、游侠、散仙、剑客、修罗五大职业，包括了体魄（影响生命值与体力）、力量（影响物理攻击和生命值）、筋骨（影响物理防御与属性防御）、元神(影响属性攻击与精气值)四大基本属性。除了以上属性外，游戏人物还包括影响掉宝率的锋利值、决定人物必杀次数的怒气值、影响经验加成与否的幸运日、以及与社会互动有关的善恶值、声望、商业活力值等等。

与老刀剑相比，《刀剑英雄Ⅱ》在防御上作了一定改进，强化了物理防御与元素防御的作用，使职业间的攻守更加趋于平衡。这一改动在一定程度上影响了某些职业的养成路线。譬如修罗、游侠等职业，在强化自身攻击的同时，适当分配一些属性点到筋骨上以强化防御，是很有必要的。



当然，五大职业主流的发展方向依然是力量攻击路线与元素攻击路线两大类；大家可以根据自身职业的实际特点进行取舍。

菜鸟"扫盲"之装备辨别

《刀剑英雄Ⅱ》中人物的基本装备包括头盔、衣服、武器、要带、鞋子五大类，修罗额外多了一个专属法宝。另外，装备界面还有四格护符栏，供玩家选择装备数百种能力各异的小法宝，有的能提升攻击力，有的能增加负重。

游戏中的装备按照颜色分为白、蓝、黄、橙、紫五大类；其中，橙色套装是老刀剑所没有的。橙色套装有一个好听的名字，名为"暗金"。一件30级的暗金防具，防御高过同部位55级的黄色装备。这种高级套装只有通过难度较高的副本（譬如升天）获取。得到暗金装备后，可升级为更高阶的紫色暗金套装。



游戏中的装备可以通过强化、镶嵌等方式提升能力。洛阳等城池都有相应的NPC。《刀剑英雄Ⅱ》还推出了一些相应的新物品。譬如昊天符，这东西镶嵌在武器防具上后，可以提升装备的能力；在刺杀狼王活动中，有一定几率获取。

菜鸟"扫盲"之技能修炼

《刀剑英雄Ⅱ》的技能系统包含战斗技能、套路、阵法、斗神诀、生活技能五大类。每个职业都有几十种战斗技能。



在技能的学习上，《刀剑英雄Ⅱ》比老刀剑显得更为大众化，玩家们不到50级就可以学完所有战斗技能，及早地接触各种战斗技能，有助于我们摸索出更多种有效的连招搭配方法。

不过，《刀剑英雄Ⅱ》的技能在升级时，技能书的消耗是个不容忽视的问题。在游戏中，技能的升级需要学习更高等级的技能书，而高等级的技能书需要通过合成才能得到，两本1级合成为一本2级，两本2级合成为一本3级……依此类推。前期问题不大，但一到后期，烦恼就来了，买书费用与合成费用愈来愈高，成了玩家的一项巨额开支。以我的江山四画技能为例，从1级到8级，我花了200多万刀币，而这仅仅是几十种技能中的一种。就这一点而言，在后期技能的学习上，《刀剑英雄Ⅱ》的难度要大于老刀剑。



学习到各种技能后，凭借游戏中的"连招编辑器"，玩家可以技能进行连贯编辑，从而创出各种威力强大的连招。所创连招的连击次数越多，造成伤害也就越大。P

中国设计全球共赏 漫步者荣获德国"红点设计大奖"



凭借出色的设计水准和创新理念，漫步者产品折服了以评选标准严格而著称的德国“红点设计大奖”（Red Dot Design Awards）评委。日前，2009“红点设计大奖”评选结果揭晓，漫步者新品M3plus和e20两款产品同时获此殊荣。

由欧洲德国设计协会（Design Zentrum North Rhine Westphalia）创立的“红点设计大奖”是全球最大和最具声望的工业设计奖项之一，与德国“iF奖”、美国“IDEA奖”并称为世界三大设计奖，被称为工业设计界的“奥斯卡”。此奖项的评选是由资深设计师和权威专家组成的国际评委会根据产品的创新程度、功能性和环保及兼容性等标准，授予最优秀的参选产品，代表了全球工业设计界对其设计和品质的认可。

在音响业界，漫步者一向以独树一帜的产品设计理念和优异的产品品质领跑行业发展。此次亮相国际舞台并荣获工业设计界的顶级桂冠的两款产品，全部由漫步者创作团队主导完成，谈及此次获奖，漫步者首席设计师谢晓光先生说：“漫步者有着自己独特的创作和设计理念。我们认为，工业设计是科技和艺术的统一体，是相辅相成的。我们的产品在充分保证其功能和品质的前提下，会创造性地发掘产品的美感和独特性，这样的设计才能赋予产品以相对长久的市场生命力，而并非一味地追求时尚、迎合时髦。漫步者的创作团队，希望每一款产品都具有独特的美感和深厚的文化内涵，能够让我们的用户获得更加与众不同的使用感受及境界，这就是我们的创作原则。我们很高兴这次获得红点设计奖，同时我们也认为，对漫步者产品来说，每一位漫步者用户都是最有权威的评委，也是漫步者产品的设计灵感和发展动力之源。”

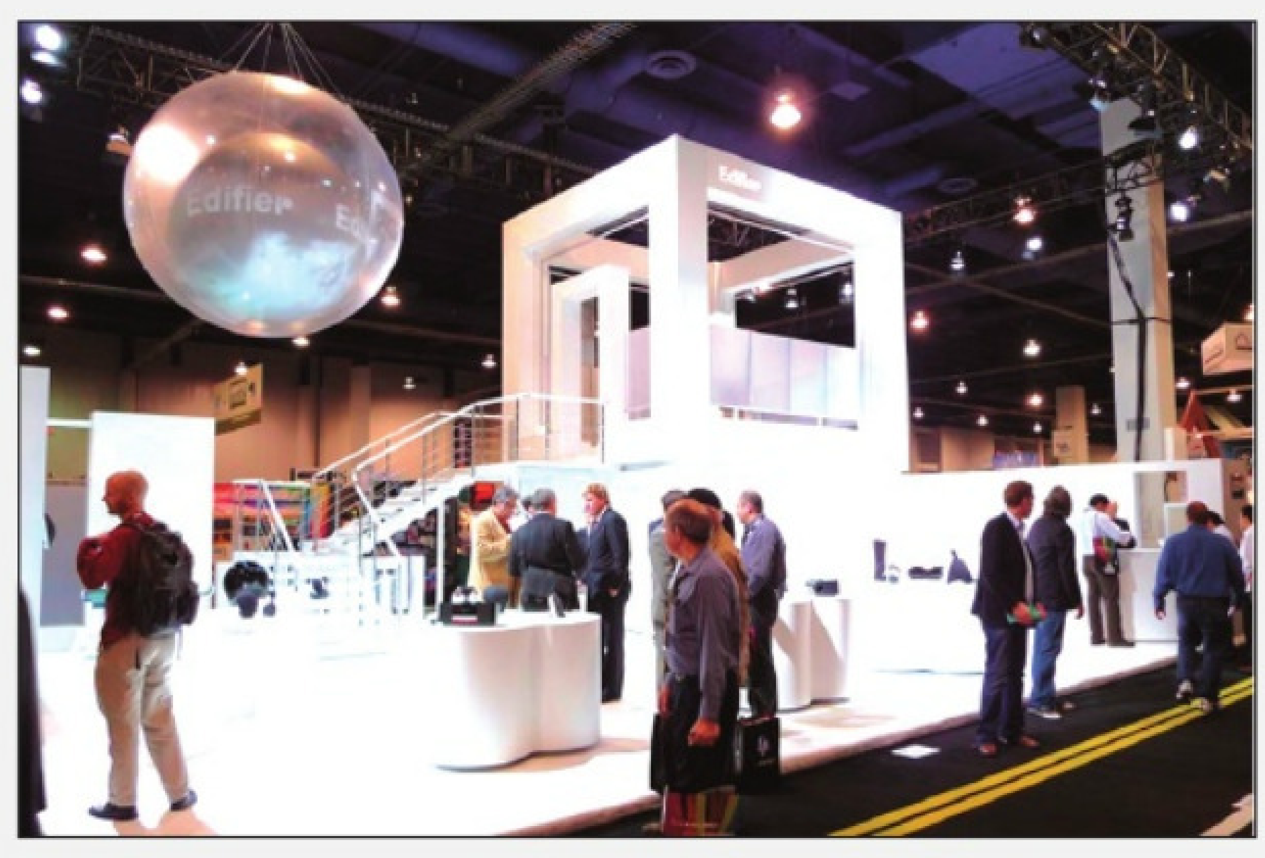

漫步者 e20

获奖产品中漫步者e20是一款小型的桌面2.0扬声系统，产品上市后也是屡获市场好评，并在“2008年创新盛典中国创新设计评选”中获“最佳时尚设计奖”。该产品采用铝质基座和箱体、高抛光铝质外壳和漫步者自主开发的同轴单元，并采用了独特的触控感应操作技术，使操控性充满乐趣。其令人百看不厌的外观设计或是使人爱不释手的制造工艺，都具备了目前音响产品领域最高水准。

另一款M3 plus则是漫步者在2008年底发布的新品，这款产品专为笔记本用户量身打造，特有的管状低音炮结构，外形优雅精致，以较为质朴的材料和简约的设计手法，充分体现了音响美学的价值。在技术革新方面，采用钕铁硼磁钢扬声器和漫步者E.I.D.C（智能失真度控制）专利技术，音质不同凡响。在2008年底，该产品还获得过由日本工业设计促进协会（JIDPO）颁发的G-MARK（Good Design Award）优良设计大奖。


漫步者M3 plus（MP300 plus）

近年来，漫步者凭借其强大的研发设计实力，产品在国际市场广受赞誉。在2008年，漫步者无线红外功放系统RAMBLE和S2.1MKII产品获得德国IF工业设计大奖（IF Award），随即RAMBLE和E3350产品又在美国获2008CES创新与设计奖。就在日前，权威IT媒体PC.com还将年度最佳2.1音箱产品推荐奖授予了漫步者。海外市场屡获殊荣，也为漫步者在国际市场的推广提供了强大助力。


2009年漫步者CES展台

很长一段时间里，中国制造在全球用户心目中只是廉价加工产品的代名词，没有创意和设计，更缺乏品牌概念。但近年来，以漫步者为代表的很多国内品牌，已经越来越多的以卓越的创新设计能力来提高品牌附加值的形式，建立其核心竞争力，在国际化之路上，开始进入了新的里程。P



人才合作 开阔中国网游海外之路

民族网游成主导

最新公布的《2008年中国游戏产业调查报告摘要》显示，2008年我国自主研发的网络游戏实现市场实际销售收入达110.1亿元，同比增长60.0%，占网络游戏市场实际销售总收入的59.9%。

据易观国际分析师对中国网络游戏市场的研究发现，金融危机并未给网游行业带来"寒冬"，相反2008年第4季度中国网络游戏市场规模同比增长51%，并且行业内绝大多数领先公司业绩依然保持稳定的增长态势。

排名前三的厂商中，盛大以9.72亿收入占据19.1%的市场份额，依旧凭借其丰富的产品以及良好的运营继续占据市场头名。腾讯方面则依托其《穿越火线》和《地下城与勇士》在四季度所贡献的巨大营收，以8.03亿的市场收入占据市场第二位。其中《地下城与勇士》PCU超过100万，成为第4款"百万网游"。网易方面，本季度收入规模为6.73亿，占据13.2%的市场份额，排名第三位。

面对其他网游厂商的不俗表现，有专家指出，"国内网络游戏产业已经从2000年的游戏产品大量依靠进口到如今民族网游占据大半江山，完成了华丽转身。"



汇众教育学员作品

进军海外力量加强

"虽然金融危机重创了上市公司股价，网游企业也并未幸免于难，但种种数据表明，在这场全球性的经济低迷中，网络游戏产业却不乏抵抗力，依旧保持着旺盛的活力。"

汇众教育数字技术研究院专家指出，中国网游产业现金充足无需大量贷款、运营成本低、没有工厂拖累，销售链扁平而几乎没有账期，人均消费低廉但人数众多，使得网游行业和那些资金占用巨大，周转速度慢，销售链长，依赖银行贷款的实体行业相比，显示出一定的优势。

"目前，正是中国网游也冲破传统藩篱，开拓国际市场的最佳时机。尽管金融危机的影响还未散去，国内不少游戏厂商已经加快了自主研发、开拓海外市场的力度。"

汇众专家进一步指出，目前，有十余家内地网络游戏企业正在同时进军海外市场。而中国知名游戏企业完美时空，除继续保持东南亚市场外，今年还开辟了俄罗斯市场，并在北美设立子公司。金山、游戏蜗牛等几家重视海外市场的内地企业亦未因金融海啸减低对海外投入力度等，就是最好的证明。


汇众教育学员作品

本土人才，国际化视野

"伴随着国产游戏国际市场地位的确立，在自主创新理念下成长起来的新一代本土化CG技术人才，也正在逐渐受到国际市场的青睐。"

据知情人士透露，目前，由新加坡媒体发展管理局联合上海市多媒体行业协会共同主办的2009年度"Interactive & Digital Media"活动正在紧锣密鼓地筹备之中。自2008年第一届"新加坡数字媒体企业人才选拔会"成功举办后，已有数位通过选拔的人才陆续完成了相关手续，赴新加坡开始他们的新事业。

新闻出版总署科技与数字出版司副司长寇晓伟也曾在第二届中国游戏开发者大会新闻发布会中表示，为缩短与大国的差距，版署将力促国内企业与外界交流，提升其研发水平。

"不得不说这是一个良好的开端，也让国人对中国网游的发展前景愈发充满信心。"作为新加坡主办方力邀参会的企业，汇众教育相关负责人表示，"中国的游戏技术已经取得了长足的发展，但是从创意到策划、编程、美工等方面，仍有很大的上升空间。必要的人才交流，是网游企业决胜海外市场的前提之一。"







蓝港在线欲为传统文化之舰打造平台化港口

■本刊记者 小明斯基



继《新倚天剑屠龙刀》后，蓝港在线日前发布2009年全年产品计划。三款主打作品分别为：《问鼎》《西游记》和《佣兵天下》。《问鼎》采用2.5D画面，是一款历史题材的回合制网游。据了解，《问鼎》中将会出现中国正史、野史、神话传说中诸多知名人物，且都附有详细背景说明，画面采取动态和静态相结合方式，可以理解为传统回合网络游戏与《三国志》的融合，系统上规避了传统“踩雷”模式，以“武将”代替“宠物”，最多可带4名武将进行战斗。《西游记》是一款2D的ARPG作品，对于“西游记”题材的泛滥，蓝港在线董事长兼CEO王峰表示：“我们做《西游记》理由很简单，就是因为我们喜欢。尽管这一题材已经被应用得很多，但也说明这一题材的优秀和被玩家喜爱程度，蓝港希望可以打造一个经典的《西游记》系列游戏，而不是一时炒作。”《佣兵天下》的题材与前两款有所不同，是改编自起点网上同名作品的一款3D魔幻MMORPG。除以上三款游戏将在今年与玩家见面外，蓝港在线还公布了《神兽》《东邪西毒》以及休闲网游《夺宝兵团》和WebGame《快乐神仙》等多款作品。

蓝港在线于2007年拿到IDG和北极光的投资后，曾以《倚天剑与屠龙刀》参与到网游市场的竞争中，并与盛大有过密切合作，相对老牌厂商来说，蓝港在线仍属网游市场的新生力量。王峰对此表示：“经过这两年的历练，今年蓝港将在企业管理层面加速发力，对整个企业架构进行新调整。”据悉，蓝港在线将在2009年采取“制作人相对独立”方式，并以蓝港在线品牌作为整体平台，“以游戏做内容，以运营做平台”，争取达成点面结合的目的。



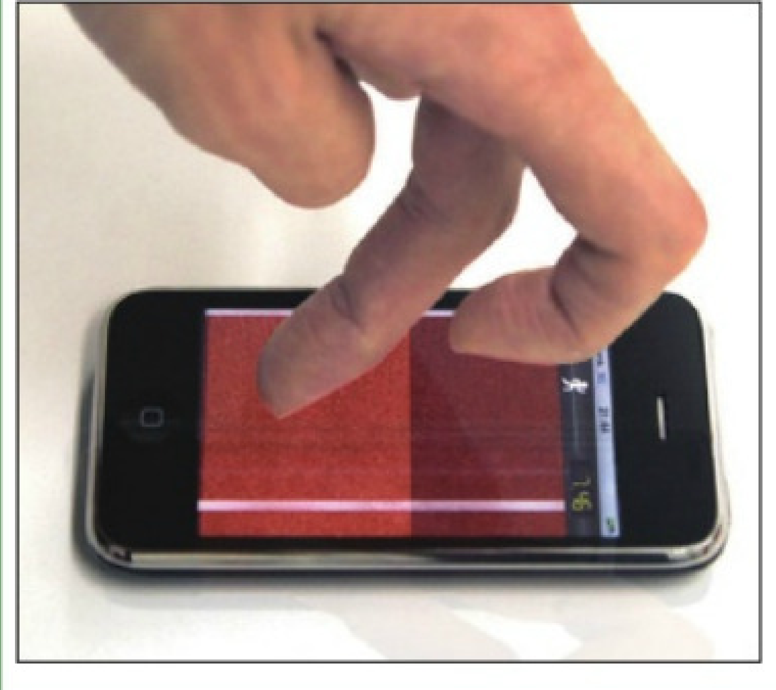
晶合热点

魔术师刘谦代言完美时空游戏《神鬼传奇》

4月9日，知名网络游戏公司完美时空在北京广播大厦演播厅召开“神鬼传奇——见证奇迹的时刻”代言人签约发布会，正式对外宣布魔术师刘谦出任旗下首款魔幻探险类游戏《神鬼传奇》代言人，并担任该游戏首席魔法师。在发布会后的专访中，完美时空高级副总裁竺琦表示非常看好携手刘谦的代言宣传活动，面对记者追问代言费用时，他认为凭借刘谦的超高人气，会为该游戏带来超过这一费用的价值。同时，竺琦透露《神鬼传奇》是由完美时空上海研发团队开发，采用了全新的网络游戏引擎。这款2.5D网络游戏产品，预计第四季度进军海外市场。竺琦表示完美时空的多款产品已经推向海外市场，未来完美时空还可能与中小网游企业联合运营游戏产品。



完美时空高级副总裁竺琦（左）与魔术师刘谦（右）



软硬件厂商联合为iPhone量身定做游戏

APPARE JAPAN、Solid Alliance和Pro Mobile联合为iPhone开发了一系列“手指运动”游戏软件，包括“Finger Olympic Swimmer 100M”和“Finger Olympic 100M”。游戏内容是让玩家用手指在iPhone的触摸屏上完成长达一百米的跑步和游泳等运动项目，并且可以将自己的成绩上传到互联网，与其他玩家一比高下。这一系列充分发挥了iPhone触摸屏能力的游戏得到了不少玩家的追捧和支持，很多玩家称赞这种创意能够实现“锻炼手指”的目的，因此“有益身心”。当然，总会有另一部分玩家谴责这系列游戏成本低廉、技术简陋、玩法单一。无论是支持者还是反对者，多是在iTunes App Store上购买过这系列游戏的，从市场反响看，该系列作品还是相当成功的。

Midway面临资金衰竭困境

老牌游戏开发厂商，《真人快打》系列的缔造者Midway的下坡路即将走到尽头：早在去年12月，Midway最大的股东Sumner Redstone就以10万美元的廉价将其出售给了其现在的老板Mark Thomas。而负债高达1.5亿美元的现状与债权人要求其在短期内偿还债务的要求最终将其逼上了绝路。业界对其老板Mark Thomas提交给美国破产法庭的文件内容进行了分析，发现它不但严重高估了《真人快打》系列的品牌价值，而且在最近10年大多时候是在负债经营。最为致命的是：它在近期仍然没有推出新游戏计划，这就意味着彻底失去了资金来源，而剩余的资金最多只能支撑到6月底。

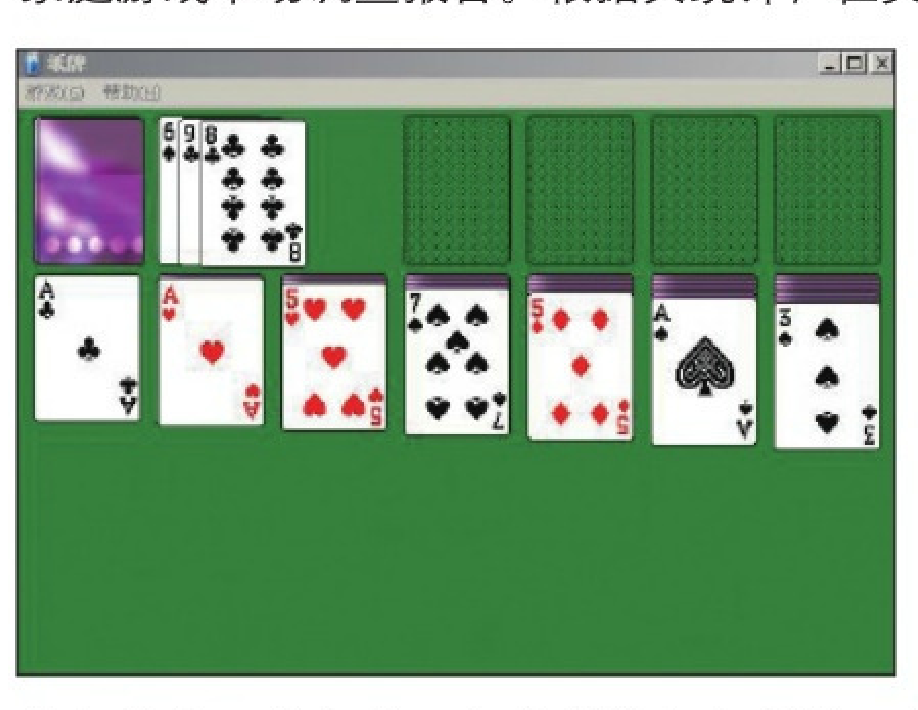
《模拟人生》之父脱离EA组建新工作室



《模拟人生》系列和《孢子》的设计者Will Wright宣布离开EA，带领自己的团队组建一家名为“Stupid Fun Club”的新工作室。颇为有趣的是：新工作室投资者依旧是EA。他在声明中提到“我在EA工作了12年，与业界最富聪明才智与创造力的开发者们一起度过了许多快乐时光，我盼望今后能与他们继续合作。”并且表示希望能借助新工作室，为更多的平台开创形式更加丰富多彩的娱乐内容。工作室将会展开“新项目”的研发，而EA则会持有发行这些新作品的权利。EA方面也表示将支持他的新工作室。

美国家庭游戏市场调查报告显示《纸牌》是最热门游戏

知名市场调查企业Nielsen Group根据来自1.85万份PC游戏玩家的采样调查，公布了2008年第四季度的美国家庭游戏市场调查报告。根据其统计，在美国所有PC游戏玩家中，25岁以上的女性占到了46.2%，她们在PC游戏上花去的时间占到了所有玩家游戏时间总量的54.6%。而其中最爱玩游戏的居然是55岁以上的中老年女性，她们在玩家总人数中占17%，但游戏时间占到了26%。统计内容还包括了最热门的游戏是《纸牌》，其次是《空当接龙》《弹珠台》《扫雷》……就是任何人都能从Windows操作系统的“游戏”文件夹中找到的那些。



《辐射》网游项目获得资金支持

Interplay签署了为“Project：V13”项目提供资金支持协议，该项目即是传言中以“辐射”为主题制作的网游。据悉，该项目早在2007年11月就已启动，但是进展缓慢。Interplay此次决心与Mastehead工作室合作开发，由前者贡献研发Earthrise网游的经验及技术，而自己则以投资者的身份负责监督。Interplay的主席兼首席执行官Herve Caen发表声明：“我们正期盼能将战场扩大至更具吸引力的网游领域。当前，我们以‘Project：V13’项目为契机，凭借Mastehead的人力资源及技术，力求打造一部风格独特的作品。”Mastehead工作室总裁Atanas Atanasov表示：“我们对此协议表示满意，因为它可以最大程度地发挥我们在网游领域的技术优势并将其注入到Interplay的游戏品牌中。”



无锡举办网游物品拍卖会网游账号最高叫价58万

在无锡举办的“全国首届大型虚拟网游物品拍卖会”上，包括《传奇世界》《魔兽世界》《梦幻西游》等网络游戏中的20个账号以及装备被公开拍卖。起拍价最低300元，最高58万，两个小时内，大部分账号都被以高出起拍价的价格拍走，全场最高价拍出3200元，而开价分别为25万和58万的两个“热血传奇”账号则无人问津。起拍价为58万元账号的拥有者王先生表示，自己从2000年开始接触游戏，在过去的9年时间里，他已经先后投入上百万元的资金用来购买装备、聚集人气等，对于此次流拍他早已有心理准备，拿出来拍卖只是为了向年轻人展示一下40多岁人玩网络游戏的心态。



晶合新作

格锐数码将在海外和国内市场同期发行《天剑传承》

格锐数码于近日宣布，手机单机RPG《天剑传承》的研发工作已经完成，将进入最后测试阶段。据悉，该游戏是依照日本和韩国市场标准进行研发的，主要针对海外市场发行。由于国内市场与海外在网络与终端等方面有所差异，将会在对该游戏进行部分修整后于国内同期发行。此外，还有一款根据在英国当地进行的为期半年的调研结果进行研发的针对欧美市场的单机游戏即将完成，同时还将对在韩国运营不错的《新英雄战记——露娜之歌》针对国内环境的特点进行二次开发。格锐数码是有着近十年的手机游戏研发与运营经验的企业，随着2008年国内电信重组、3G牌照发放，曾全力进行运营商渠道的业务扩展，并由此在2008年第四季度进入中国移动C级合作伙伴的行列，开始了新阶段的业务合作模式。



晶合快评

迷雾笼罩“山口山”

■晶合实验室 北四环寻事员

山口山（WoW）其实不是一座山，不过在很多时候，设计风景的人更愿意把它看作是一座山，一座不可逾越的巅峰，它的理念和元素出现在越来越多的“类山口山”中，大如副本、荣誉值、PvE、DKP等系统设计，小至NPC脑袋上的叹号与问号，升级之后随着清脆的响声一道亮光贯穿身体等细节，但是却被加上了“原创Made in 国产”的标识。

山口山其实又是一座山，对于喜欢拾级而上的攀登者们来说，爬山的旅途并不总是一帆风顺。有时候，人为原因导致的停顿，并不会给登山者带来片刻恬淡休闲的心情——第一次，当这群人爬到60级台阶时，他们开始了在这一高度真正意义上的赏析风景，“真美啊！”有一个叫“副本”的景区吸引了各方的规模旅行团（包括零星势力组成的野团）。第二次，艾泽拉斯景区又把这条陡峭山路的台阶修到了70级，而引入国内时，各方力量对于景区风景的设置则产生了分歧，总结起来无非是两大理由——“太危险，太恐怖！”于是，国内景区的爱好者因为不能同步与国外景区一起登攀而不满或者谩骂。在数个月后，经过修剪枝蔓后与国外景区设置略为不同的新景区“燃烧”开放了，国内的登山者们又纷纷乐此不疲，大呼“好爽好爽”。这一次，景区的设计者“玻璃渣”又扩建了攀登之路，台阶伸展到了80级，登山者可以在暂时的山顶（因为不知道还会不会扩建）看到更多绮丽的新风景。同样，国内的攀登者们这一次又在半山腰上等候了半年之久。刚开始的时候，大家还有些稍安勿躁的心情，后来，等待时间越久浮躁的情绪就越浸染攀登者们的心境，于是，有些人怒了，他们比新景区的名字“巫妖王”还愤怒。有条件的爱好者们纷纷掉头下山，好去国外的风景区旅游，但是绝大多数的攀登者们开始了原地骂街。他们往景区里面扔满了瓶瓶罐罐的垃圾，然后把矛头指向了国内景区管理者8+1City，景区的接待告示板上被灌满了脏水——“因为我们花钱买了门票”。8+1City有时候也百口莫辩，“不是不作为，我们每天为此工作到夜晚，很委屈也很天真”。时间一长，种种传闻满天飞——有人说，合约已到期，这块风水宝地要换经营者了。不过人们看到更多的是，一边是山腰上的攀登者们怒不可遏，一边是景区管理者的满腹憋屈，一边是其他景区的生意日渐兴隆。只是，新景区迟迟还未开放，山口山上出现了一团又一团的迷雾。



没事找事的北四环寻事员

都说谣言止于智者，智者这次却没有出现，因为，山上的迷雾只不过多了几层，更加浓厚而已。不过细细归纳，最近围绕山口山的传闻无非两类。一是这一回，新景区里的内容实在太过阴暗，充满了死亡的气息，不再是简简单单“往骨头上加肉，把眼眶里加上眼珠子”就能处理过去的。一而再再而三修剪枝蔓的过程耽搁了其开放的时间，负责审批景点内容的主管人员也曾在接受采访时坦言：“8+1City的人说如果再不能通过审批的话，就要倒闭了。”更显示出山口山在内容上的悲观氛围；除了这一层因素之外，似乎合约到期也让8+1City和玻璃渣工坊长达数年的合作关系呈现出微妙的变化。有人说，玻璃渣加了砝码，提高了再分一杯羹的要求，双方的讨价还价还在继续与无奈之中。尽管8+1City也在适当的时候以恰到好处的官方措辞给予否认，但在众多的攀登者看来，更像是愚人节的无责任企划。也有人说，玻璃渣今后设计的景区都要统一用其“掰头奈一卡通”激活，国内已经授权建立这一网络的Net易则会成为后续赢家；后者甚至掷出了成立合资公司一起运营的极优厚谈判筹码，气氛正在微妙之际，一封“美女总裁的来信”，再次掀起风浪，这篇“檄文”除了表明“不放弃，不抛弃”的信心之外，还剑指帮外企挤压同行的Net易，更显示出了8+1city假若失去山口山后的几分悲壮。

与某些无法证实真实性的传闻相比，更真实的情况是，几年以来，在社会的种种舆论压力下，针对日益沉迷于爬山爱好者的约束行为逐渐多了起来，比如说攀爬时间过长的人年龄要超过18岁了，以及突然出现的各种教授各种训练营，带领着一些未成年的登山者战胜束缚与心魔，脱离爬上山口山，找寻自我的精神救赎，并给他们讲述爬山的种种险恶。“爬山打金”“有夫之妇的撇腿事件”更是惊动了海外的爬山者们，一举登上了远在异邦的纽约时报。爬上山口山，成为一个领域内被最多口诛笔伐的登山活动之一。

所以说，在鼓励国内风景区纷纷自主设计建设的大氛围下，单一依靠海外设计的山口山一个大风景区占据整个公司多数营收的8+1City自然有些坐不住了。他们看到，在山口山新景区搁置推出期间，国内其他景区经营竞争者纷纷宣传推出自己的XX山、OO山，本来是行业风向标的山口山，却在收入上落在了后头。古语说“它山之石，可以攻玉”，这句话从另一个角度得到了印证——半年多了，望眼欲穿的众多爬山者只得纷纷拾掇起自己的登山工具，望着层层迷雾笼罩的山口山作最后告别。（至本文截稿4月15日止，事态仍在进一步发展中。）

后记：

据悉，山口山之外不远处的近邻，最近竖起了一座大塔，游览者们戏称其为“棒子们设计的大塔”“打造棒子版的山口山”，于是，许多登攀者又开始了排队登塔的过程，只因为山口山上迷雾还没散尽，还没有对喜欢拾级而上的爱好者们开放新的登攀，呈现出山的本色。

（本文纯属杜撰，如有雷同，纯属巧合）

（漫画作者：阿克斯纳颗粒塔）



网游的困境与未来前景
——从网络妖魔化说起

■北京 基督山伯爵

编者按：

本期专题并非来自于一位电脑游戏业内人士之手，但其所探讨的问题，却是业内外关注中国游戏行业发展的人都无法忽视的，也即网游的“原罪”和它的发展未来。而本文作者恰恰是从一个玩家的角度，对这两个问题给出了自己的看法。在中国网络游戏行业日趋成熟的今天，这样的探讨仍显得颇具意义。

网络游戏的是是非非

请读者先看两则新闻。

其一，一款名为《摩尔庄园》的网络游戏，被写入武汉小学教材，老师们在课堂上教学生怎么注册、怎么玩。据了解，该教科书是由武汉市教育科学研究院和武汉出版社编的教材，属于武汉市小学生综合实践活动课程的一部分，供武汉市所有小学四年级学生信息技术课堂使用。《摩尔庄园》被作为网络及其应用部分的教案收入教材。（新浪网）

其二，统一的迷彩服，稚嫩的脸庞，迷惘的眼神，这些看似不协调的词语搭配在一起，却真正能够勾勒出一群迷途的网瘾少年的状况。他们是临沂市第四人民医院网络成瘾治疗中心的一群特殊的“学生”，他们都曾经因为过度上网痴迷网游而游离在人生的边缘，但是，现在的他们却充满了高昂的激情，这要感谢他们的“杨叔”。 杨永信网瘾戒治模式被列为全国重点推广项目。今年2月，他获得了2008年度国务院政府特殊津贴。（新华网）

两相对比，我们可以发现，同样是对待网络游戏，权威的教育专家和教授采取的是截然不同的态度。网络游戏究竟是具有教育启发意义还是实属罪大恶极，这是个值得探讨的问题。当然，上面两则新闻的后续同样值得深思。《摩尔庄园》很快推出了收费模式，引起了学生家长的不满；而杨教授的网瘾治疗中心被诟病已久，那一套无论怎么回答都是网络上瘾者的测试题更是成为笑谈，而他本人也被千万网民冠以“杨叫兽”的称号。

其实自从网络游戏诞生起，关于它的争议就一直没有停息过。从街头巷尾到政协会议，都一直可以听到关于它方方面面的话题。特别有意思的是争议双方从来都是针锋相对，好像不存在中间地带似的。一方面父母家长、老师专家痛心疾首，怒斥网络游戏的种种不是，将青少年成绩下降、逃学厌学种种现象统统归罪于网络游戏，将其妖魔化，恨不得“欲除之而后快”；而另一方面则以玩家为代表，对所谓专家学者的观点完全不屑一顾，一副“我玩我的关你何事”的态度，再来一句“小孩没学好，那是家长不负责教育不合格造成的，别都怪在网游头上”就足以把所有批评顶回去。随着网络游戏越来越流行，玩的人越来越多，两派更是水火不相容，理性讨论的少，争吵的多，更没有居中调停的。八大部委联合推出的“防沉迷系统”，既没有全盘否定，也不让放任自流。可两边都还不领情，家长老师还是不管三七二十一，无论什么游戏



杨永信的学历是“沂水医学专科学校临床医疗系毕业”，现在则被称为教授，他对网络游戏的看法被游戏玩家广泛质疑，戒网瘾中心之所以有存在的市场，证明了中国家庭教育质量的广泛的低劣程度

一律禁止，全部删完了再说；学生呢，开N个号轮番上或者一天轮流玩几个游戏。笔者有个同学玩《大话西游》，正好注册三个号，人、仙、魔族一起玩。

依笔者看来，网络游戏本来就是个复杂的事物，你不可能一棒子把它打死，也别把它想得单纯如一张白纸。笔者周围就有许多大学生玩网络游戏，有没日没夜玩从此荒废学业的，也有每天浅尝辄止玩一两小时期末考试考前几名的。但要说普遍现象，还的确有那么点规律。重点高中和大学里面，痴迷网游的人有，但比例不大。普通学校的比例高些，在没有读书待业在家的青少年中，比例还要高一点。但要据此认为网络游戏毒害了一代青年学生又不免牵强，就好像说学生如果不玩网络游戏就一定可以考上一流大学一样。

网络游戏的火爆以及被妖魔化趋势的严重，使得一批批网瘾治疗机构如雨后春笋般兴起，只要在百度中输入"网瘾治疗"就知道这个市场有多大了。面对如此庞大的市场，难免有许多人眼馋。有很多机构的确是在帮助青少年，但同样有不少机构打着治疗的旗号却行沽名钓誉之实，企图在市场中分到一杯羹。于是面对巨大利益诱惑时，各路专家发出种种惊人言论也就不奇怪了。比如一句"网络成瘾等于精神病"就可以让自己名正言顺加入到利益市场的瓜分中来，从此打开利润之门。再比如"玩网络游戏3年使智商降低10%"这种观点，笔者丝毫不怀疑说话者的诚意和初衷，但话语里有多少实事求是的成分就不得而知了。要得到问题的真实答案，就要用科学的方法去研究。选取两组背景相当智力相仿的人，一组人作为实验组，每天玩网游；另一组人作为对照组，不玩网游。这样坚持3年后，再来看智商是否有10%的显著差异。但我想专家们肯定不会做这种事情了，他们劝阻别人玩网游还来不及，怎么会好端端的让青年玩上3年呢。

正是这样一些鲜活的事例和言论让众多家长视网络游戏为洪水猛兽，生怕自己的孩子沾染上。孩子更不理解，不就是一个游戏，值得那么大惊小怪吗？其实奇怪的地方就在这里。父母看似是为了怕耽误学习而不让孩子玩网络游戏，但如果把网络游戏换成其他东西，也许家长就没这么大意见了。比如孩子如果是弹两小时钢琴，踢两小时足球，看两小时课外书，甚至是听两小时音乐，家长的反对都不会如此激烈。但孩子在紧张的学习之余，面对无数种选择，偏偏喜欢选择网络游戏这种放松方式。两者放在一起，冲突也就变得不可调和了。



《摩尔庄园》严格来说，是一种辅助课件，但它毕竟是以游戏的形式为载体的

笔者玩过不少单机游戏和网络游戏，名气很大的一些网络游戏就不多提了。因为对某些单机游戏的喜好，也尝试过一些类型相似的网游。比如喜欢《曹操传》，就去玩一款号称三国策略类的网游；喜欢"仙剑"类剧情RPG游戏，就试试2D回合制武侠网游；对《模拟城市》、大亨类游戏感兴趣，就找了一些盖房子建庄园的网游体验一下，但很多游戏没有玩几天就放弃了。笔者还曾邀请同样对《曹操传》感兴趣的同学一起体验下合作的感觉，可惜他刚进游戏，就被纷繁复杂的游戏界面给吓住了。同样，在和同学的交流中，笔者问他们为什么不玩网游，答案无非两个，一是"没时间"，二是"太麻烦"。

即使是铁杆玩家，热爱的也只是游戏本身，很难从游戏中挖掘出什么更深刻的含义。为说明此问题，仅举一例。笔者在一些杂志中经常看到一些游戏公会的采访，发现众多公会的口号不是十分务虚就是牵涉到友谊，比如什么"游戏是暂时的，友谊是一辈子的"之类。众所周知，友谊这个名词是个放之四海而皆准的东西，学习中有友谊，工作中有友谊，比赛中也有，还有不打不相识这样的友谊。换言之，拿友谊做口号，是任何集体组织都可以做成的事情。偏偏很多游戏公会要拿这个不具备特性的词语做标语，恰恰说明了数量庞大的玩家群体定位不明确。想想看，美食俱乐部可以说"吃遍天下美食"，驴友俱乐部可以标榜"走遍天下名山大川"，足球俱乐部可以夸口"做世界前一百名的俱乐部"，企业也可以号称"目标世界500强"，只有游戏公会才遮遮掩掩提出关于友谊的口号。究其原因，在笔者看来就是每个集体成立后都有个具体的目标，集体组织只是一个媒介，而成立或加入游戏公会则已是玩家的最终目标。既然玩家的归属感和自我价值已经在游戏公会中得到满足，自然就不关注后续的意义了。当然，有相当一部分玩家加入公会的原因是为了寻找到一个靠山，可以让自己升级更迅速，不会被其他玩家欺负。既然如此，加入公会在这些玩家眼中就是游戏的必经之路，就如花钱买道具和装备一样正常，只是一个例行程序而已，他们就更不会去深入思考公会的发展和意义了。



众多家长视网络游戏为洪水猛兽，是因为他们并不了解游戏，更因为他们不愿意了解游戏

那么，为什么家长的认知和孩子的选择会有如此大的反差？为什么在笔者和一些人看来并没有太大吸引力的网络游戏，却可以吸引无数的玩家夜以继日地奋战？为什么玩家并不明白游戏的意义仍然沉溺其中？这就要从网络游戏的本质说起了。

管中窥豹，说说网络游戏的本质

为了说清问题，笔者先借用下马斯洛需求层次理论。马斯洛将人们的需求层次从低到高分为5个层次：生理需求、安全需求、社交需求、尊重需求和自我实现。前两者容易理解，后三者比较玄乎，只要将它认为是“获得他人认同，实现自我价值”即可。现实生活中绝大多数的青年学生都很容易满足前两者的需求，只是对后三种需求的获得方式各不相同。

很多家长老师以及专家认为网络游戏使学生逃离现实社会沉浸在虚拟世界中，而将其妖魔化，却没有看到网络游戏和其他活动的本质区别。在笔者看来，现实世界和虚拟世界并没有太大的差别，两者打交道的对象都是活生生的人，在游戏过程中，获得网友的尊重与赞赏和在现实中受到老师家长的表扬并没有多大差别。那些妖魔化网络游戏的专家，在一开始就把自己和网友放在了不平等的地位，好像认为自己走的才是正道。其实网络游戏同其他任何活动一样，都可以使人们满足后三种需求，但它能够吸引如此数量庞大的玩家又是有其深刻原因的。事实上所有人，包括玩家在内，都明白实现自我价值的多种方式。高中生知道好好读书准备高考，考个名牌大学可以实现自我价值；大学生知道多选点课成绩好点可以为将来找工作打好基础；运动员知道刻苦训练可以拿金牌；白领也知道辛勤工作可以更快晋升。这所有一切满足马斯洛理论后三种需求的方式人们都非常清楚，但玩家仍然选择网络游戏这一活动形式。说到底，它是众多活动中，最容易实现自我价值的活动方式。

在此，笔者将现在的网络游戏定义为“简单地通过重复点击鼠标键盘以实现自我价值的活动”。老师都会苦口婆心劝学生好好学习天天向上，学生也会在案头上摆几本教材一堆参考书，做虚心向学状，可很多学子仍然受不了游戏的诱惑。他们难道不知道通过学习实现的自我价值更大一些吗？他们选择网络游戏，只是因为网络游戏远比学习能够更容易更快速满足自己的成就感罢了。在现实生活中，家长可以无微不至地照顾孩子，老师可以对学生谆谆教导，还有厚重如山的习题集等着各类考生。可惜的是，绝大多数人既没有爱因斯坦的头脑，也没有莫扎特的天赋，更没有姚明的高度，即使有了这许多的帮助，也没有任何人能够保证他们的成功。很多人刻苦学习依然考试挂科，寒窗苦读仍然高考落榜，或者怀揣梦想却四处碰壁。简单说，在这个世界上，几乎没有什么事情可以100%满足一个人的成就感，不过网络游戏却是个例外。它不需要挥汗如雨，也不需要死多少脑细胞，却可以让人完完全全体会到成功的感觉。不管操作如何复杂，剧情如何精美，网络游戏其实就是一个保证，只要你每天坐在电脑桌前5个小时，点击鼠标一万下，就一定可以体会到英雄的感觉，享受到万人敬仰的尊重。任何玩家需要做的就是遵循着游戏的设定，听着NPC的指导，刷一个个的副本，再不济还有网络上浩如烟海的攻略告诉你30级在哪打怪，60级在哪组团。说到底，网络游戏世界就是一个没有失败的世界，它明白无误地传达出这样一条信息：只要你付出时间或加上少许金钱，你就一定可以实现自我价值。

我们已经把网络游戏的定义说得很明确了。其一，网络游戏最重要前提是能够实现自我价值。简单的事情有很多，每天躺在床上睡大觉最简单，可惜它不能实现自我价值，所以大多数人睡8到10个小时就差不多了。其二，网络游戏的基本条件是它一定是一项简单的活动，不需要付出什么体力和脑力，就可以满足人们的成就感。其三，为什么说它简单呢？因为它需要人们唯一做的事情就是坐在电脑旁日复一日的狂按鼠标和键盘。任何人都追求用最小的付出获得最大的回报。在相当多的人眼里看来，网络游戏就是付出最小，回报最大的活动。换言之，它的性价比最高。

单说这个定义，还没有完全说透网络游戏的本质。一件事物除了定义一定还有相应的性质。对于网络游戏来说，第一个性质就是它不具有不确定性。看看所有网络游戏的宣传口号，都是让玩家能体验到大侠或者冒险的乐趣。但玩家们都知道，只要按部就班每天玩下去，总会达到一个很高的等级。游戏设计者其实已经给所有人规划好了前进的路线，我想没有哪个玩家辛苦玩了一个月，结果发现自己还在新手区，等级还不如一个刚进来的新手吧。但大多数的经济行为都不是如此，我们不是经常说“生活充满了不确定”吗？做同样的事情，有的人会成功，有的人会失败，那么如果付出同样的辛苦，甚至更少的劳动，为什么不去选择做那些有确定结果的事情呢？在网络游戏这个确定性的世界中，游戏从一开始就告诉了每个人，你获得的自我价值与几乎所有事情都没有太大关系，你能够获得的自我价值只与你投入的时间和点击鼠标键盘的次数相关，而且基本是一个正向线性关系，玩100个小时的人一定比玩10个小时的人强，玩1000小时的人一定比玩100小时的人强。为了把这个问题说清楚，再举个简单例子。如果突然世上多了一本习题集告诉读者2009年的高考题全在里面，是不是所有高三学生都会把它买下来，然后背得滚瓜烂熟？同样的道理，如果有人告诉你，只要你每天练习投篮1000次就可以成为乔丹，那么我想中国打篮球的人数会翻好几番。那为什么还有人不愿读书呢？很简单，他们知道刻苦学习的结果是件不确定的事情，面对随机的结果，还不如付出同样的时间，去做件有确定性的事情吧。

讲到这里，可能大部分玩家都不服气了，会认为我的观点过于偏激。是啊，游戏中有清新的画面，全新的历史背景，华丽的技巧，还有战友间结下的深厚友谊，怎么能被我说得如此简单？这里想说的是，其实那些技巧画面都只是游戏厂家吸引玩家的手段而已，玩家的最大乐趣还是在不断升级和与人交流中获得的。技巧和画面的作用无非是让玩家在游戏过程中不感到枯燥。至于说什么曲折的情节，规模宏大的背景故事，这都只是游戏的附加值，而不是玩家追求的最



网络游戏世界就是一个没有失败的世界，只要你付出时间或加上少许金钱，你就一定可以实现自我价值

终结果。笔者相信，把游戏里的刀剑换成枪炮，中国神话换成北欧神话，盛世唐朝换成中世纪欧洲，玩家还是那样一批人。玩家通过网络游戏获得的最大效用就是认同感和自我价值的实现，所以厂家的做法只是不断加强游戏的新鲜程度以满足玩家的愿望，玩家玩网络游戏也不可能只是单单追求画面和情节，游戏的本质属性从来不会因为游戏内容而发生改变。

再说说网络游戏的第二个性质——不满足边际效用递减规律。边际效用递减是经济学中最常用的一个术语，大意就是说消费者每多消费一单位的同种商品，获得的效用会越来越少。举个例子，一个饥饿的人吃第一个面包觉得很好吃，吃第二个就觉得一般般了，再吃第三个就不想吃了。几乎任何事情都是这样，做到一定阶段，因为各种原因都会感觉大不如前。但网络游戏就不受这个约束限制。游戏厂商会不断推出新的副本和资料片，还有各种各样全新的道具，目标就只有一个——让玩家总会感到新鲜，使边际效用递减规律不起作用。除了厂家的手段，还有数不胜数的高等级玩家让你有目标向前继续练级。在这两方面作用下，边际效用递减规律自然就起不了多大作用。各位玩家可以想想，为什么单机游戏好玩，但却没什么人指责它？与网络游戏相比，单机游戏也没显得有多高尚。但单机游戏的剧情就那么长，AI的套路就那么多，玩家再怎么喜欢玩，玩到结尾处高潮戛然而止，或者玩个两三遍终究会厌倦。例如“仙剑”，不管它多么经典感人，通关三四次台词都会背了，总会玩腻吧，至多再写两篇感想时常回味一番；再例如《三国志》，选刘备曹操一次次统一中国，甚至让孟获称王称霸，当皇帝也总有当麻木的一天。正是因为边际效用递减规律的在单机游戏上起了作用使得上瘾的人少，于是它受的口诛笔伐也少。作为对比，再随手捡几条网络游戏的广告语看看：“全面更新所有战区，同时开展各项精彩激烈的活动！两大新区，缤纷活动，也将给你带来焕然一新的感受”“公测版加入全新竞技场，高级公会等特色系统，带你体验10人演绎的精彩激斗”“新区火热开放，手卡、新双倍经验，冲级大赛等你参与”。这一条条的广告语无不明确表达一个意思——让玩家永远陶醉在这个游戏当中，获得不断递增的效用。

我们用很长篇幅论述网络游戏的本质，是为了剥茧抽丝，让玩家和读者明白当前网络游戏的特点。只有在明白这些性质的基础之上，后面关于网游内容发展的部分才能有的放矢。

吹尽狂沙始到金，网游发展的广阔天地

既然我们将网络游戏定义成了“简单地通过重复点击鼠标键盘实现自我价值的活动”，它又具有没有不确定性和不存在边际效用递减规律两个特殊性质，那么它广受专家和老师的诟病也就不足为怪了。在经济学中，一个理性的人总是在许多约束条件下来最大化自己的效用。而现存的网络游戏，一者，它简单并没有不确定性，就已经去掉了大量的约束，二者，它带来的效用是非边际递减的。这样的直接后果就是玩家在约束很小的情况下却可以获得永远增大的效用。难怪，当网络游戏接连违背两大经济学假设，广大玩家对待它会有着特殊的表现就再正常不过了。

现在所谓好的网络游戏和差游戏的区别就在于通过各种方式让玩家停留在游戏中的时间长短不同而已。虽然游戏一直在发展，但在笔者看来，如今的网络游戏一直没有脱离上面所说的那些要素。许多游戏是在图像设计人物设定上下功夫，原来是2D横版QQ造型，现在弄一个3D水墨画写实风格。或者是加入一个精美的故事背景做卖点，开始是战国七雄，后来是星际大战，再跟风一些经典电影小说，什么周星驰的《大话西游》，金庸的《天龙八部》，诸如此类。再就是在一些职业变化操作调整上做文章，少林寺的和尚和欧洲的野蛮人差不多，打仗的时候冲在前面就是了；20世纪的医生和10世纪的牧师也没什么区别，无非就是念念咒救死扶伤；还有无数的例子，道士、巫师、精灵、盗贼，不一而足。说到底，就是那几种属性，什么攻击、防御、体力、法力、速度之间的不同搭配罢了。但变来变去，总脱不了一个窠臼，种种做法终归是换汤不换药。虽然画面是越来越吸引人，人物造型是越来越漂亮，道具是越来越多，但其简单重复的特点终没有去掉。玩家可能会问，这些网游单单一个客户端就要2GB，怎么还能说简单重复呢？这里的简单重复不是指画面或是剧情的简单重复。说它简单，是说其付出和回报的关系简单，高付出一定带来高回报，更重要的是高回报就一定要高付出，幻想20级的菜鸟打赢60级的老鸟，还是算了吧；说它重复，操作手段一定没什么变化，遵循着游戏的指导，一个个的任务跑下去，一个个副本打过去，玩法基本一样。

中国的游戏玩家数量众多，所以吸引各个游戏厂商进入这个巨大的市场。但人数再怎么庞大总是有限的。厂商多了，单个占有的份额就少了。所以厂商才不断推陈出新试图占据更多份额。可厂商为什么不去开拓新的市场而必须固守在现在这个相对成熟的市场中呢？可以这样说，现在的网络游戏针对的一定是愿意从事上述简单重复活动的客户，但也有很大部分的人是不愿意付出时间也不愿意从事重复性劳动的，游戏厂商大可以开发新的目标客户。

当然，这并不是件容易事。真要做成了，就必须先打破上面所说的定义和性质。笔者有一些初步的想法可以与读者探讨一下。首先就从最简单的说起。要问最经典的电子游戏是什么，也许一百个人有一百个答案，但要说《俄罗斯方块》是经典之一肯定没人反对吧。玩《俄罗斯方块》的人数不少，流行时间也不短，但你能经常看到有关于《俄罗斯方块》的攻略吗？《俄罗斯方块》的最大特点就是规则简单，变化无穷。就那简单的几块拼图，人人都能轻易上手，各有各的玩法，不需要什么攻略来获得指导和提高。说得再简单点，你知道从屏幕上方落下的那一块一定是7种形状中的一种，但你却无法预测出它到底是那一种。而现在的网络游戏呢，恰恰走的是相反的道路。把那些升级的过程和道具装备看成一个个的拼图，那就是数量巨大，但有规律可循。俄罗斯方块就7个拼图，却随机往下掉；可任意一款网游，都有数千个拼图，可是却按照一定的顺序往下掉。玩家所要做的事就是根据前辈和攻略的指引，按图索骥，把拼图整好就是了。而笔者心目中的网络游戏却应该达到《俄罗斯方块》的境界：规则简单，让人一目了然，没有



网游的种族与职业设定，大都是换汤不换药

枯燥的练级，而且又不存在什么攻略，或者是根本无法有什么攻略来进行指导。俗话说“兵无常势，水无常形”就是这个道理，无攻略便是大攻略。

游戏厂商为了克服单调重复的问题，往往都采用发行资料片或者增加副本的方法来解决问题，可惜这还是治标不治本的方法。只要玩家的基本玩法不改变，仍然面对一个确定性的世界，那问题永远得不到解决。一方面，新的副本增加了游戏的复杂程度，另一方面，它只是被动增加了玩家的行动方式，玩家目标的单一性仍然没有改变。

所以我们认为网络游戏没有不确定性这一性质极大地阻碍了网络游戏的进一步成长。换言之，不论游戏怎么变，千万玩家马上可以找到一条最优的发展路线，然后无数的后来者遵循这一方案继续前行。在这一点上，现在十分火热的网页游戏倒能给网络游戏提供很多借鉴。我曾经玩过一个非常著名的学生社交网络推出的三国题材的网页游戏，而且玩得还不错。相比于网络游戏，网页游戏的特点非常鲜明。第一，它不需要大量时间，单凭这一点就可以解释它最近为什么这样火爆。第二，它实实在在充满了不确定性，玩家的存在不是孤立的。今天强大的玩家可能明早起床就被打得没有一兵一卒了，只能重新来过；偷袭失败导致的报复可能使十几天的发展付之东流。正因如此，为了在游戏中好好发展，游戏初期很快就成立了许多联盟，分别招兵买马，占山为王。后来的进程也是如此，大盟吞并小盟，外交纷争军事冲突不断，合纵连横，隐隐有春秋战国，群雄并起的意思。当然，网页游戏本身也有很大的局限性。比如它内容简单致使游戏发展模式单一，到了最后也成了拼时间和金钱的游戏；再如先期优势明显，后进入的玩家完全不能在同一平台和老玩家抗衡，导致新区越开越多。但正因为它在这些方面的局限性反而让它在另一条路上开辟了新的天地，使玩家在不确定的结果中产生了更多的互动。

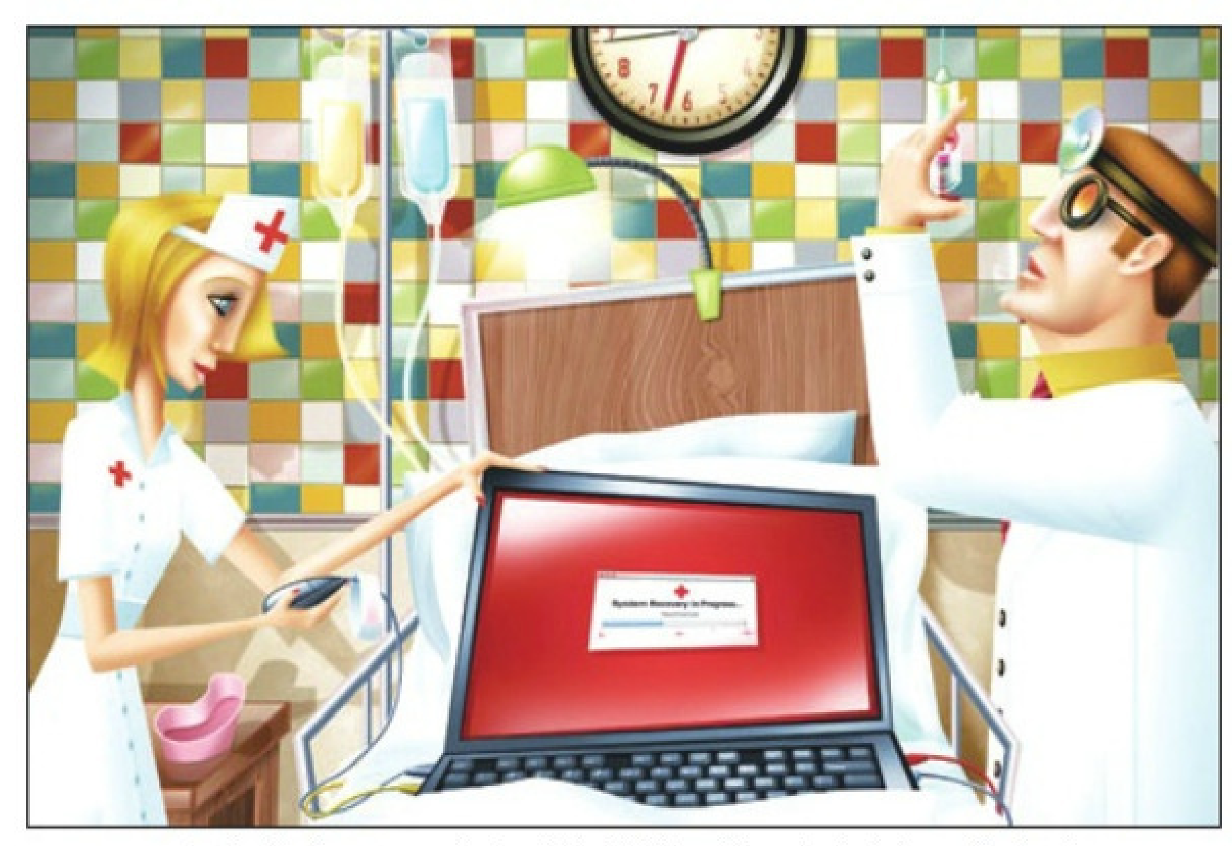
读者可能又要发问了，网络游戏中的玩家互动更多啊，有PvP、国战等。且慢，在笔者眼中，这些互动只是局部的，即改变不了游戏的进程，也改变不了游戏世界的大局。网络游戏世界中的每个人，相互之间的联系和交流一定是通过游戏设定本身决定的。比如在某个关卡要求组队，比如划定一块区域给玩家PK，或者开放战场鼓励国战。局限于这个框架之下，每个人的行为都是可以预测的。这样的互动是“无机”的，而不是“有机”的。玩家看似选择很多，但实际上却不具有实际的主动性。

先讲个大家可能都听说过的故事吧。在19世纪美国西进运动时，大量的农民拓荒者进入加利福尼亚州淘金，在当地掀起一股“淘金热”。在众多淘金者中，有一个人发现想通过淘金发财的人太多了，自己最后也分不到多少钱。于是他看准了一个商机，在金矿上卖水给淘金者。结果过了几年，那些淘金者没有赚什么钱，反而这个卖水的成了富翁。通过这个故事，读者可能有点明白我的意思了。现实中的故事怎样与虚拟的游戏世界搭起桥来呢？套用这个模板，可以假设游戏中出现这样一个情节：江湖中传言，某个副本中的Boss可以打出很好的装备，于是各个战区的战士不远万里跋山涉水赶到该处。由于路途艰辛，很多战士的血瓶魔瓶在路上就消耗掉了大半，走了一两个小时，到达目的地再遇到Boss时打得是格外艰难。于是一些玩家在据点外贩卖起了医疗装备，狠狠捞上一笔。按照常理，如果真有这样一个赚钱的机会，玩家就会蜂拥而至，攻略上也会说的清清楚楚。可实际上呢，这样的机会不长久，攻略也流行不了几天。因为当卖东西的人多了以后，每个人赚的钱也就少了。当超额利润消失时，这个赚钱的机会也就结束了。

这样的游戏设定，相信厂商们不难做到。但要让整个游戏世界都遵循这个思路，就要完全改变游戏的核心部分。想想现在的游戏都是怎样发展和改进的。一方面，游戏厂商为了让玩家更好更自由地享受游戏，不断增加游戏的内容，举办各种各样的活动；另一方面，游戏厂商为了让玩家更方便地进行游戏，又增设各种功能，什么自动寻路、自由组团等，恨不得手把手告诉玩家如何进行游戏，如何更快升级。可惜这两方面本身就是矛盾的，要让游戏可玩性高，就必须不断增加游戏复杂程度；但若要游戏易于上手，又必须设计得清晰明白。矛盾的结果就是老玩家总是觉得游戏更新速度太慢，新玩家刚进入游戏就被复杂的世界吓住。

为了把问题说得更明白，笔者再用“计划经济”和“市场经济”举个例子。现在的网络游戏都还是“计划经济”的产物。计划经济的特点是什么呢？政府规划好了每个经济个体的行为，所有的商品的产量和售价都是政府给定的，每个人都依附于工厂和单位，从自己的生老病死到子女的上学就业都被统一包干。网络游戏世界中，玩家选择职业就好像选择了自己的工作单位，那些NPC和商城就行使了中央政府的职能，以固定的价格换取玩家的劳动力，姑且这样说吧。所以，一旦玩家选定一种职业后，就好比进入了一家大型工厂，前方的道路看得一清二楚，没有丝毫不确定性，只要顺着游戏设定方向即可。而现在的游戏发展方向呢，厂商的做法就是不断增加工厂种类，完善工厂的各种设施，提高工厂的各种福利，让玩家更舒适地生活在里面。原来玩家可以在森林中打怪，现在可以去湖里捞鱼，就好比工厂原来建了个小学，现在又新修了个托儿所。所以玩家看似有很多选择，其实本质都没有变化。

既然我们把当下的网络游戏比作“计划经济”，那么其真正的发展方向就应该是转为“市场经济”了。市场经济的一个显著特征就是市场引导企业行为，不再是由国家统一管理。具体到游戏中，该如何改变呢？笔者以为，首要一点就是“放权”。放什么权？放定价权！在当前的游戏中，所有装备和道具都是由外部供应，第一，价格固定，第二，无限供给。所以玩家在长时间游戏后一定能找到一个最优的策略，知道打什么怪物用什么装备最划算。怪物种类再多总是有限的，玩家总能找到一一对应的办法，并按照这个模式持续玩下去。但现在将物品的制造权利和买卖权利全部交给玩家后，市场上的物品的价



增加游戏乐趣，本身也许就蕴涵着医治游戏问题的方法

格是浮动的，供给也不是无限的。当玩家发现某种装备很好用而疯狂购买时，那些制造商就可抬高价格，同时吸引更多的玩家来生产该类装备。举个例子，某个热门关卡的大Boss的攻击招数是放毒，于是游戏中解毒药的需求大增，那些制造解毒药的玩家就可大赚一笔。再比如弓箭对某个Boss有攻击加成，那些制造弓箭的玩家又可大赚一笔。这样一种游戏环境中，唯一起调节作用的就是价格。

放开定价权的好处至少有两点。第一，极大丰富了玩家的玩法。游戏本身并没有新创造出任何职业，却可以形成一批专业的商人和卖家，甚至还有运输人员，可以吸引更多的游戏人群。第二，使得游戏充满了不确定性，再没有一成不变的战斗模式。今天可能刷副本A最划算，明天可能刷副本B更划算，后天自己生产点装备可能更便宜。每天进进出出游戏的玩家本身就是不确定性的最大保障。同样的，自我价值的实现也不再与重复鼠标点击次数成简单线性关系。玩家可以做一个战士奋勇杀敌积累经验，也可以做一个眼光毒辣的商人赚钱积累经验，而这需要的一切就是玩家付出的时间和自己的判断力。

说简单点，在“计划经济”的网络游戏模式下，游戏厂商被迫不断增加新内容，每个月不过增加十几种打法；而在“市场经济”的网络游戏模式下，数以万计的玩家就可以保证每天的游戏世界时时刻刻都在发生上百种变化。而在这样一种模式下，厂商的作用是什么呢？它不再需要像个保姆似的照顾好每个玩家发展，无微不至地在任何一个地点设置NPC、商店和场景。只需要将权利交给玩家，几万的在线人数足以保证一个小型社会的流畅运转。厂商只需要提供最最基础的生产资料，或者自己出售有限的道具和装备以平抑物价即可。注意，出售的物品一定要是有限的，让供需关系在玩家之间发挥作用吧。这样的游戏世界才充满勃勃生机，并且不会再有什么详细的攻略供人参考。就像在市场经济中，处处充满了商机，但不是人人能够抓住它。

解决了“不确定性”问题后，还有“边际效用递减”性质呢？个人感觉是，当一个游戏不再有固定的模式后，它就可以吸引人较长时期的持续下去。但却能控制每次进行的时间。就好像《俄罗斯方块》，你可以玩上一两年百玩不厌，但你每天不可能每天玩两三个小时吧。什么时候网络游戏能够达到《俄罗斯方块》的境界，规则简单，变化无穷，那就是真正的成功。

以上是笔者站在玩家角度提出的关于网络游戏发展方向的一个总体思路。真要具体实施起来，肯定还会有很多细节问题。从玩家角度考虑，这样的游戏可玩性如何？游戏平衡性如何？会不会在一段时间后出现垄断性玩家占据了市场？会不会人人都投机取巧赚钱去了？从厂商角度考虑，其实问题更多。开发这样一款游戏，如果不靠卖道具赚钱，它的赢利模式是什么？如何保证游戏世界的公平性？是不是开发维护游戏需要更大的成本？这些都是不容回避的问题。



《俄罗斯方块》的最大特点就是规则简单，变化无穷，它出现在几乎所有的游戏主机上，可谓是游戏业最长寿的游戏，这其中是有其奥妙的

很遗憾的是，笔者也没有现成的答案。我们可以提出一个框架，但具体的开发和改进就需要千千万万的人共同努力了。新游戏的出现在最初总会有各种各样的不足，好比即时战略游戏的进化，从最开始的《命令与征服》到巅峰期的《星际争霸》，《帝国时代》和《魔兽争霸》，其间经历了多长的时间。即使到了现在，《星际》的补丁还在不断出现。现在的网络游戏也有这样那样的弊端，但经过几年的发展，总算形成了一个厂商和玩家都认可的市场。笔者的基本想法是既然游戏还处在创新阶段，那就慢慢探索，“摸着石头过河”呗。先开拓一个新市场，吸引部分新玩家，在发展过程中继续不断改进，逐渐找到最合适的赢利模式和游戏方式。

结语

网络游戏在中国很早就形成了一个规模庞大的产业。单论它的发展，可以做一篇很长的论文，从其技术、市场、销售、渠道还有服务很多方面来谈。但站在玩家的角度来思考，能够玩到最有乐趣的游戏才是最重要的。在笔者看来，网络游戏发展到今天，其画面、表现力、操作上都已经达到了很高的水准。现在的网络游戏打着各种各样的旗号，号称给玩家全新的体验，但它们的核心内容和本质属性都是一样的。我们将网络游戏定义为“简单地通过重复点击鼠标键盘实现自我价值的活动”，可能正是网络游戏备受诟病的原因。

一款成功的网络游戏，一定可以在玩法和游戏思路上给玩家完全不一样的感受，而不是仅仅在操作，故事背景和广告标语等细节方面大做文章。网络游戏要想有新的突破，一定要在关键地方能够创新。而笔者认为的关键点就在于提供一个好的游戏世界环境，变“无机”为“有机”，变“计划经济”为“市场经济”，让上文故事中的“卖水者”可以脱颖而出。这样，全新的网络游戏既能开拓新的市场，吸引更多客户，又能增加游戏乐趣，减少一些专家学者的指责。如此这般，率先做到这点的游戏厂商就可杀出重围，一举两得，岂不妙哉！

▶快言快语

花钱找乐
人民币玩家的出现以及心态分析

最近在阅读美国奇幻作家戴夫·邓肯的《镀金锁链》时读到这样一段，“戈里公爵自己个头很小，不过钱却很多……速成学派即由此应运而生，他们替不想浪费时间的贵族找条活路，在收取价格不菲的金钱后用圣灵的力量取代技巧的锻炼来加快修炼的速度”。这让我不由得想起目前在网络游戏中一批为数不多却很引人注目的玩家——人民币玩家。

■北京 LooKer

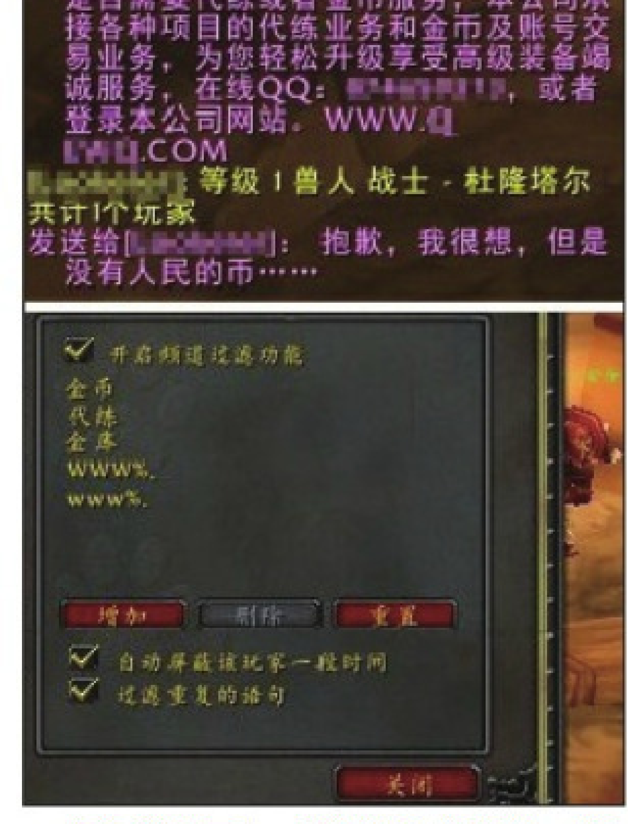

正是人民币玩家支持着网游界


网游公司理想中的人民币玩家

我接触游戏也有很长一段时间了，回忆起来，平生所见的第一个所谓的人民币玩家并不是在现在的网络游戏上，而是初中的时候在学校附近的街机厅里，事件的主人公是我的初中同学，只是那时候我们不叫他“人民币玩家”，当初还没这个词，而是叫他“烧包”。出生在上世纪80年代的朋友大概还有印象，当时在街机上有一款非常时髦的游戏——《三国志2》，如果角色选择使用张飞的话，有一招超级旋风大坐，当时街机厅里刚上第一台《三国志2》机器的时候，这招还很少有人会用，为数不多的几个会用的人，把这招当宝贝一样藏起来，玩的时候还会用衣服把自己的手盖上，生怕被旁边围观的人偷学了去。用我这个同学的话说，他当时“进取心作祟，求艺心切”，在对一位游戏高手软磨硬泡之后达成交易，这位仁兄用46枚游戏币外加一顿早点从这个游戏高手那里买下了这个招数的使用方法和技巧，当时大概折合人民币15元左右。学会了这招后，着实让这位同学在街机厅里风光了好一段时间，只是好景不长，附近几家游戏厅里《三国志2》的机器越来越多，有心人和勤快人也越来越多，结果不到两个月，凡是玩过《三国志2》这个游戏的人基本都能撮出这个大招，熟练不熟练另当别论，反正大家都会了。这件事被我们几个好朋友揶揄了好久，直到现在同学聚会的时候还会拿出来讲。

万变不离其宗，时代发展了，各种游戏平台和游戏作品也越来越多，能花钱的地方相应的也就越来越多。但是在众多的玩家当中，宅到入骨的人毕竟还是少数，绝大部分人只是维持在一个中等水平，既没能力达到很高端的层次，又不甘心混同于一个下等的群体，所以就产生了需求，有了需求的一方，那自然就会相应的产生供应的一方，这样，一个初级的市场就形成了。这只是普遍规律，其实如果仔细地分析中国的网络游戏市场，人民币玩家的产生并不如此简单。在普遍规律中，市场的产生是一种自下而上的行为，也就是说，先产生的需求方，然后产生了能满足需求方的供应方，随着两方人群不断扩大，而后逐渐形成了所谓的市场，但是在中国网络游戏中，市场的形成和规范，好似有一种自上而下的力量参与其中，从而加速了这一情况的产生。有需求的玩家占一大部分因素，而另一部分因素，大概和游戏的提供者有关。虽然任何一家游戏提供商和运营商都不会在自己的广告词里写入类似“刺激玩家消费”的话，但是他们确实在实际行动中就是这么做的。而作为玩家，一旦消费了第一次，就会有第二次、第三次，像打了吗啡一样上瘾。这个现象不仅存在于免费游戏中，更存在于收费游戏中。

因为工作的关系，我曾经玩过国内一款比较著名的回合制免费网络游戏，说实话，游戏内容和游戏方式乏味到令人发指的地步，但是就是这样一个游戏，却吸引了……好吧，按照他们广告的说法，有80万人在线。作为一种体会，我曾经试图一分钱都不花地进行这个游戏，做到真正的“免费”。但是这个想法在我的游戏人物艰难升到13级的时候被我自己否定了，这是一个不花钱绝对进行不下去的游戏，不管你是花一元，还是花一万元，总之，想玩这个游戏，就必须花钱。随后，我花了30元人民币充值，在游戏中换取了一笔虚拟货币，然后购买了很多升级道具和装备，在接下来的两个小时中，我顺



《魔兽世界》中常常会出现的对话



为各类人民币玩家服务的专业公司顺势而生

利地升到了60级，而我的朋友告诉我，60级对于这个游戏来说，充其量只是刚刚起步而已。然后他给我展示了他自己的一个游戏角色，在当时已经满级，金光灿灿的装备、拉风的武器和稀有的坐骑一应俱全，据说为了达到这个程度，置办这身行头，他大概花费了4000元人民币左右，并不是一次消费，而是累计消费。这就是商家的高明之处，从不杀鸡取卵，绝对要细水长流。所谓的免费游戏好歹把钱挣到了明处，也就是说，虽然商家摆明了态度是要刮干净你的腰包，但是起码所有官方道具和收费项目都明码标价，玩家可量入为出，计划开支。当然至于你想和别人私下交易物品甚至是账号却又另当别论。最惨烈的消费其实更多出现在收费游戏中。众所周知，由于一些或明或暗的原因，有一款世界知名的网络游戏在中国的运营并不让中国玩家满意，主要是更新速度不能和世界保持同步，甚至连基本同步都做不到。由于游戏本身品质出众，很多玩家骂街归骂街，但还是乐此不疲地投身其中。一些没事可做的公会便大开G团，把早已需求饱和的装备拍卖给那些有需求没能力的玩家们，原因还是那句话，并不是所有玩家都有大公会可入，都有大粗腿可抱，所以G团的出现极大满足了这些玩家对装备的需求。从当初几毛钱1G，到现在1.5角左右1G，G币在不断降价，但是拍卖场面却在不断升温，我见过的最大的一次拍卖是一个人花了20几万G买了一件装备。大金主们你方唱罢我登场，就好似福布斯排名前20位的大亨在索斯比拍卖行抢梵高的名画一样热闹，而在这喧嚣的背后，养活了无数代练公司和打钱公司，游戏代理商也从中赚足了钱。

那么作为在市场活动中存在的个体，人民币玩家本身又是什么心态呢？首先肯定是心安理得的，之所以这么说，是因为无论从游戏开发商还是游戏代理商在游戏中设定的虚拟系统和在现实中的运作手段来看，其实他们都是默许和鼓励消费的，也就是说，这种花钱买东西的做法，或多或少或明或暗是官方许可的。其次，作为玩家本身，消费的目的很简单，就是满足个人需求。这个需求包含的内容很广泛，既有物质层面的，也有精神层面的。物质层面无非是对虚拟物品的追求，至于买来穿上后能起多大作用，还是说你是为了PK或者为了好看，那全无所谓，总之，钱花了出去，换回想要的东西，这不算不劳而获。精神方面的满足则很复杂，比如一身垃圾的时候，天天有人叫你小白，你不能忍；去个什么地方人家嫌你穿的花里胡哨的不带你，你不能忍；想图个清净，谁也不求，自己去打点什么，可是但凡遇到一个怪都能杀了自己，还不能忍。这种种的不能忍，导致最后一咬牙一跺脚，花了一笔钱，找代练也好，直接买道具装备也好，总之能在短期内摆脱“贫油国”的帽子是真的。还有的玩家花钱则纯粹是为了节省时间，平时比较忙，想找个游戏休闲一下，但是确实又没有那么多空闲时间去置办装备，偶尔上了游戏，谁也打不过，别说休闲，还不够生气的，所以不妨干脆花点钱走个捷径。不管这笔钱花出去后，带来的对肾上腺素刺激作用能维持多久，起码在钱花出去的那一刻是很爽的。当然也有很多人民币是白花的，道理很简单，很多收费道具和拍卖物品被虚抬了价格，玩家在那个时候的出价其实已经是不理智消费了，但是反过来再一想，花钱就是为了让自己开心，满足自己的需求，能用人民币把所有的竞争对手都砸趴下，同时得到自己想要的东西，这难道不是双重享受么？平时在路上开车都会和不认识的司机斗气飙车，在游戏里发泄一下并没什么大碍，起码在游戏里既不违法，也不会出交通事故丢了身家性命。

我认为，比起人民币玩家的心态来，更应该平衡和调节的是那些所谓的非人民币玩家，他们并非一分钱都不想消费，只是消费不起而已。有的人心态很好，自己没钱，那么就多花点时间多花点精力，钱攒得差不多的时候，消费一把犒劳犒劳自己，也很悠然惬意。有的人心态就不大好了，不如自己的当面叫人家穷鬼，比自己好的背后说人家是暴发户，到最后，穷鬼通过付出自己的精力得到了想要的，暴发户通过花费人民币得到了自己想要的，只有这些高不成低不就的人把时间花在了气人有笑人无上，最后什么都没有，这才是最可笑的。

庄子曾经说过，大意是学有所成的人无非三种，有的人天资聪慧，不学就会；有的人才智平常，需要付出一定得努力才能学会；有的人天生愚钝，可能需要下相当大的功夫才能学会。但是这三种人在结果上并没有任何分别，因为他们都学会了。既要能享受速成的快感，也要能享受辛勤过后收获的喜悦，对于人来说，这才是最重要的。

对于人民币玩家和网络游戏交易市场的出现，我个人持谨慎的肯定态度。之所以肯定它，是因为它并不是完全人为产生的，而是随着时间的推移和产业的发展自然形成的。游戏产业作为一个行业参与国民经济运行体系当中，这个行业不但养活了很多从业人员，也给国家缴纳了很多赋税，是有其积极的一面的。但是在肯定的同时却要保持着谨慎的态度，这是因为凡事有积极的一面就必然会有消极的一面，关于网络游戏的负面报道每天都可以看到，这里不一一赘述，而作为从业者和主管部门，如何扩大和扶植积极的一面，缩小和消灭消极的一面，才是正确的态度。从广义上讲，消费者的心态其实很简单，无非是花钱找个乐趣，不管事后会不会后悔，起码在掏钱的那一刻是心甘情愿的，这就和球迷花钱在中国足球上是一个道理，所以，我们所有人都是人民币玩家，我们都希望自己的消费能物有所值，千万别让我们的钱白花。P



针对人民币玩家的服务越来越专业



“游戏币”事业正如火如荼地展开

▶深度关注

面对网瘾，游戏公司请挺起你的脊梁

虽然如今网络游戏早已成为主流的休闲娱乐方式之一，与当年被批为“电子海洛因”的时代不可同日而语，但是由于近年来社会大众对于网络游戏成瘾的关注，使得网络游戏再次被推上了社会舆论的风口浪尖，饱受外界的道德指责。

■湖北 夏飞

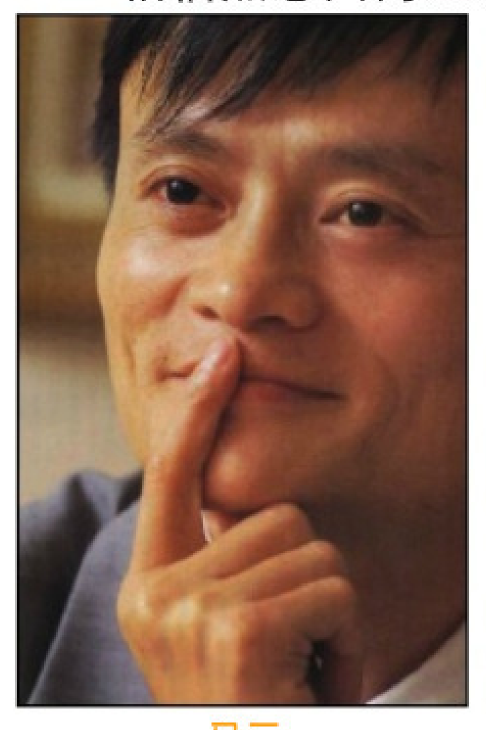
国内大部分媒体对于网络游戏的报道几乎都是是负面与消极的，这也使得社会舆论对网游非常不利。在媒体大量报道网游成瘾事件之后，网游立刻成为众矢之的，在大多数人眼里网络游戏就是使那些三好学生、有志青年迅速堕落变坏的“罪魁祸首”。

但是当我们浏览有些媒体有关网游报道的时候，我们却总是惊奇地发现文章中所描述的“网游世界”与我们真正接触的网络游戏有着很大的差别，存在着不少夸张事实、有失偏颇的地方，而这些地方则是稍微接触过网游的人都可以轻易发现的。显然国内的一些媒体并没有给网络游戏一个客观公正的评价，整个社会都还对网络游戏缺少深入细致的观察，每枚硬币都有正反两面，网络游戏也同样不可能“有百害而无一利”。

虽然目前媒体对于国内网游产业的报导有失实部分，但并不是说造成网游声名狼藉的形象全是媒体主观臆断的错误，事实上网游产业也确实有不少需要深刻反思的地方，网络游戏要想彻底走出目前的困境，国内的游戏公司要走的路还很长很长。

树立正面形象

相信熟悉国内互联网的朋友都知道阿里巴巴的马云，我们经常可以在国内外各种场合之下看到他不遗余力地阐述并推广电子商务的各种概念，在他积极地推动下电子商务在国内获得了广泛的认可与尊重，相比之下我们却很少看到国内的网游公司“挺身而出”，去积极改善网游的社会形象，在面对社会质疑的时候，我们的游戏公司往往选择了沉默。



马云

虽然我们经常能看到国内的游戏公司在商业运作上的大手笔，但是面对媒体面对社会我们的游戏公司却显得过于低调，以至于许多游戏公司在世人眼里都是些“为富不仁”的奸商形象，其实游戏从业者们又何尝不想获得良好的名声呢？笔者经常可以在一些游戏网站上看到介绍游戏能够锻炼思维或者增强领导能力之类的文章，这些文章无疑都只想表达一种目的，那就是为网络游戏“正名”。笔者始终认为游戏只是一种非常普通的娱乐方式，即使游戏具有上述文章说的那些好处，其功效也毕竟有限，这样对游戏的“拔高”行为与一些媒体对游戏的“诋毁”一样都是不客观的评价。我们的游戏媒体还非常热衷于发布那些社会名流玩游戏的新闻或图片，这其实也反映出一种渴望游戏被主流社会所承认的心态。



绿色网游数量极其有限



我们是否已经习惯了游戏中的刷屏与谩骂

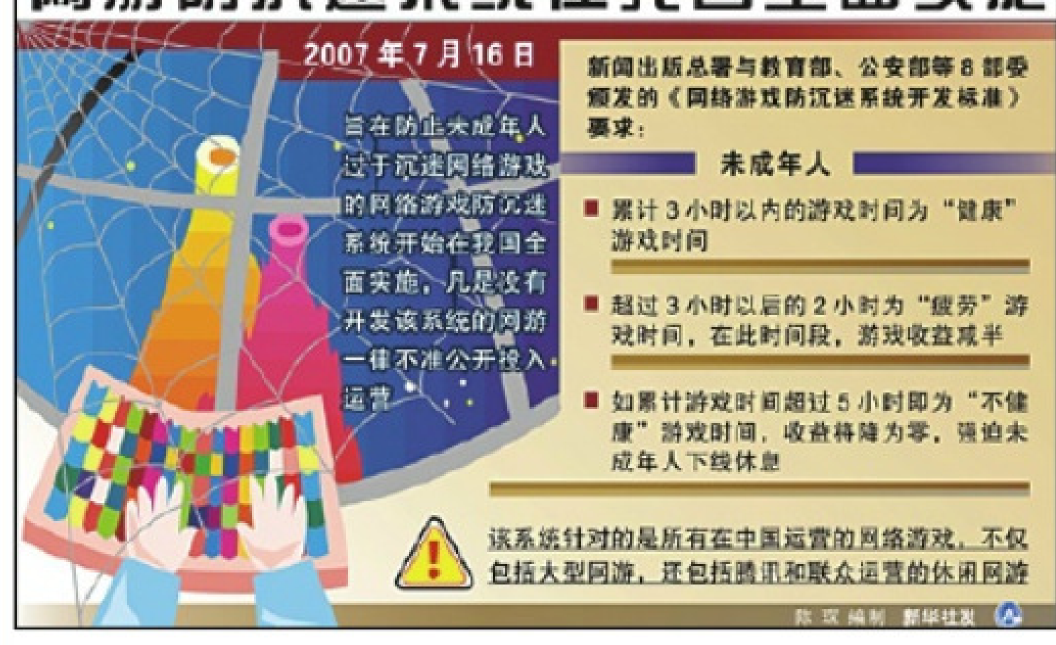


游戏公司大打“擦边球”

受网络游戏的声明所累，整个游戏产业的信心都是严重缺乏的。其实玩游戏与看电视在娱乐体验上并没有什么实质性的差别，只要控制得当网络游戏完全是一种极佳的休闲娱乐方式，正是因为以往的沉默才使得社会大众对于网游产业产生了误解，只要我们的游戏公司与游戏玩家不再沉默以更加积极的态度向外界展示出一个真实而完整的网络游戏形象，相信网络游戏也一定会走出现在被“妖魔化”的怪圈。

改善游戏环境

当然除了缺少与外界必要的沟通之



单纯依靠“防沉迷系统”还不足以解决网瘾问题



中国的网游产业需要“马云”式的传教士

外，网游产业自身还存在着不少其他的问题，中国网游市场10年来一直保持着惊人的发展速度，越来越多的企业把目光放在网游这块“大蛋糕”上，这也使得网游市场的竞争日益激烈。为了吸引玩家的眼球，游戏市场中充斥着各种色情暴力等恶俗的炒作行为，一些充满诱惑的擦边球广告更是堂而皇之地投放在各大游戏网站上，大量的“噱头”营销让整个网游市场的大环境显得异常恶劣，虽然政府机关也多次对于此类行为加以管制，但往往每过多久却又“死灰复燃”。如此混乱的营销手段不仅把网游市场搞得乌烟瘴气，同时也给网络游戏造成了极坏的社会影响。

不健全的市场环境下必然会出现一些混乱，但这样的混乱局面毕竟只是暂时的，国内的网游市场正在不断的完善之中，虽然在目前的环境下有些无良的游戏公司可以利用欺骗的手段赚取一定的人气，但是面对愈发清醒的游戏玩家，这样的小把戏还能骗得到几个人呢？

恶劣的不仅仅只是游戏市场的外部环境，在不少游戏中还存在着大量谩骂、恶意PK等严重破坏游戏内部环境的行为，但是不少游戏公司非但没有制止，反而纵容甚至故意引导，这样的做法不仅严重破坏了网游的社会形象还大大降低了玩家的游戏快感。如果游戏公司不狠下心来对目前的游戏环境进行治理，恶劣的环境之下必然将出现玩家的大量流失。如果，长此以往最终只会伤害到他们自己的利益。

加强社会责任感

在网络游戏10年的爆炸性增长中我们的游戏市场涌现出了不少资金雄厚的上市公司，但是我们却仍然缺少受人尊敬的游戏企业。网络游戏成瘾已经是社会需要面对的一个大问题，虽然政府也出台了“游戏防沉迷系统”等一些应对措施，但是并没有取得较好的效果。面对网瘾我们没能看到游戏公司的积极配合，相反我们却经常看到一些企业“顶风作案”，为了利益挖空心思地钻取政策的漏洞。

笔者一位从事游戏开发的朋友曾经对笔者说道：“虽然我们也不愿意看到初中生高中生沉迷游戏，但是公司却一再要求我们想尽办法来提高游戏的粘性，加长玩家的游戏时间，其实我们也很矛盾。”利益还是责任，这是摆在游戏公司前的一个问题，只愿意赚取巨额商业利润却不愿意承担起相应的社会责任，不愿意回馈社会，那么这样的企业又如何能获得社会的尊重，获得大家的认可呢？

“绿色游戏”是网游产业中叫了多年的游戏概念，但是如今的市场中能算作绿色健康的游戏却是少之又少。我们希望今后的国内游戏公司能够在考虑赚钱的同时兼顾社会责任，推出更多适合不同年龄层次玩家的游戏，尽可能地从源头上防止玩家的网络游戏成瘾。

结语

网络游戏成瘾是需要社会、家长、玩家、游戏公司等各方面通力合作才能解决的问题。我们期待社会能够更加宽容更加理性地看待网络游戏，期待家长能够与孩子加强沟通加深了解，期待游戏玩家能够有更强的自制能力，当然我们也期待游戏公司能够献出自己的一份力量。

游戏公司是整个游戏产业的核心力量，只有游戏公司真正在对抗网瘾上下定决心那么这个问题才能被真正的解决掉，网络游戏不可能永远都是处于暴利时代，任何市场最后都终将归于理性归于健康。国内的一些游戏公司在网瘾问题上，更多的恐怕还是不愿意放弃目前丰厚的利益回报，唯恐损害了自己的利益，但是网游成瘾问题就像身上的“毒瘤”，拖得越晚将来对网游产业的伤害也就越大。



希望混乱的网游市场能够逐渐变得有序

网络游戏产业要想继续保持目前快速的增长就必须直面网络游戏成瘾的问题，只有迈过了这道槛，网络游戏才能真正地走上持续发展的道路。保持沉默或者掩盖事实都不能真正地解决网瘾问题，未来的网游市场竞争只可能越来越激烈，玩家在挑选品质优秀的游戏之外更多的肯定还要考虑游戏公司的服务质量与社会形象。“君子爱财，取之有道”，笔者衷心希望国内所有游戏公司都能承担起更多的社会责任，带给玩家更好的游戏享受，为解决网络游戏成瘾做出更大的努力。P

（本文仅代表作者言论，不代表本刊观点。）



网瘾问题需要多方面的通力合作

（本图取自互联网，作者王伟宾。请作者与本刊联系）

▶深度关注

网游十年：网络游戏的“二次售卖论”论游戏收费策略的转型

《传播政治经济学》一书中，莫斯可曾经以这样一段话来形容媒体、受众与广告商之间的关系：“（媒介公司）节目编排吸引受众，广告商为了取得受众付钱给媒介公司，受众于是被转交给了广告商。”在传播学中，这被称为媒介的“二次售卖论”。

■北京 暗影游侠

第九艺术的深度价值

现在媒介的概念已经非常宽泛。除报刊、杂志、广播、电视等传统的媒体外，互联网的媒体价值得到了社会认可，就连手机作为“第五媒体”的价值也日益凸现。现今但凡属于媒介范畴的，广告总会无孔不入，而且广告价值也可以从侧面反映该媒介的价值。网络游戏也是如此。



和现实中一样，赛车游戏的广告总是置于赛道两侧



不仅是商业广告，公益广告和竞选广告同样可以利用游戏这个平台

游戏内置式广告（In-Game Advertising，简称IGA）是以游戏为媒介的广告，随着网络游戏玩家群体的日渐庞大，游戏内置式广告业已经成为一个新兴的媒体产业。2007年12月网游玩家数量为4017万，较2006年增长23%。预计至2012年，中国玩家更可能突破8000万！这部分群体每天在电脑显示器前的时间要远远超过其他介质，而且注意力高度集中于剧情按照设计者思路发展的游戏世界中。换言之，只要游戏保持了高水准的制作，玩家有继续游戏的动力，游戏内置式广告是不可避免的。对于媒介而言，这是绝佳的受众资源。全球最大的IGA广告公司Massive Incorprated估算，2005年全球IGA产值为5亿6千万美元，至2010年可能突破18亿美元！虽然现在广告商投入在电视等传统媒体上的费用还是远大于游戏内置广告，但游戏内置式广告还是显示了其发展的惊人潜力。正在走多元发展道路的微软于2006年5月以20亿美元收购了Massive Incorprated公司，就是IGA市场潜力的最好明证。

收费策略的孰是孰非

回顾游戏行业的10年可以看到，行业的发展势头十分强劲。2008年行业实际销售收入为183.8亿元，较2007年增长76.7%，预计到2013年这个数据将逼近400亿元！游戏的收费策略是决定这些数据的重要因素，从开始的《传奇》到后来的《大话西游2》《梦幻西游》和现在的《魔兽世界》都是按照游戏时间收费的经典网络游戏，后几款游戏至今还扛着点卡、月卡收费游戏的大旗。按游戏时间收费的最大好处是，游戏具有相当好的平衡性，这并不是说游戏内容本身的平衡，而是玩家在游戏中取得的收益是与在线游戏时间成正比的，游戏的在线人数并不仅仅说明游戏的人气，更是运营商能够实实在在得到收益的一个指针。但对于玩家来说，进入游戏的门槛就高了，需要有稳定的收入来源和一定的休闲时间的玩家毕竟是有限的。

于是按照运营商的想法，玩家无门槛地进入网络游戏世界，享受传统需要点卡等收费模式网游带来的乐趣，但对玩家推出增值服务，这就是现今大行其道的道具收费模式，这种模式如今更多地被称为“免费游戏”。“免费游戏”模式可以极大地增加游戏玩家的在线人数和时长，但运营商的收益却不能确保成正比的增加，于是，如何提高道具的销售量就成为了运



琳琅满目的点卡

营商挖空心思所做的事情，越来越多影响游戏平衡性的道具出现了。只要肯花人民币，什么属性都能变，许多玩家在游戏中为了一身“招摇”的装备来“高人一等”，不知不觉花的钱竟然比时间收费游戏更多。

门槛是降低了，问题也出来了，所谓的“免费游戏”仅仅是个噱头。有人曾经这样比喻游戏的道具收费模式，游戏好比一个可以自由进出的公园，并且在公园打人是不犯法的，公园的管理处还有出售打架的工具，一部分游客因为没有买工具总是被打慢慢不来了，而买了工具的游客因



装饰性道具不影响游戏平衡，再多又何妨？

为都有工具又不分胜负，渐渐失去兴趣也不来了，最后的结果只有公园破产，关门倒闭。

针对这种问题，有的运营商采用“发工资”的方式留住非人民币玩家，同时降低道具售价但扩大玩家消费范围。也有两家运营商在2008年末几乎同时推出了一种网络游戏准入制度，先是久游网宣布备受瞩目的《仙剑OL》的营运策略准备采用CD-Key付费启动游戏，之后游戏免费、道具收费的方式。首次启动游戏游戏需付费30元购买CD-Key，以后游戏免费，其后不久摩力游也宣布了旗下游戏施行“免费档”策略，即“10元入档，真正免费商城”，效果如何，现在已经由时间和市场做出判断，毕竟这些游戏不能和暴雪的WoW相比。

是回归传统的时候了

“媒介公司生产受众，然后将他们移交给广告商。”莫斯可在《传播政治经济学》中如此提到。这正是传统商业性电视业运作的真实描述。

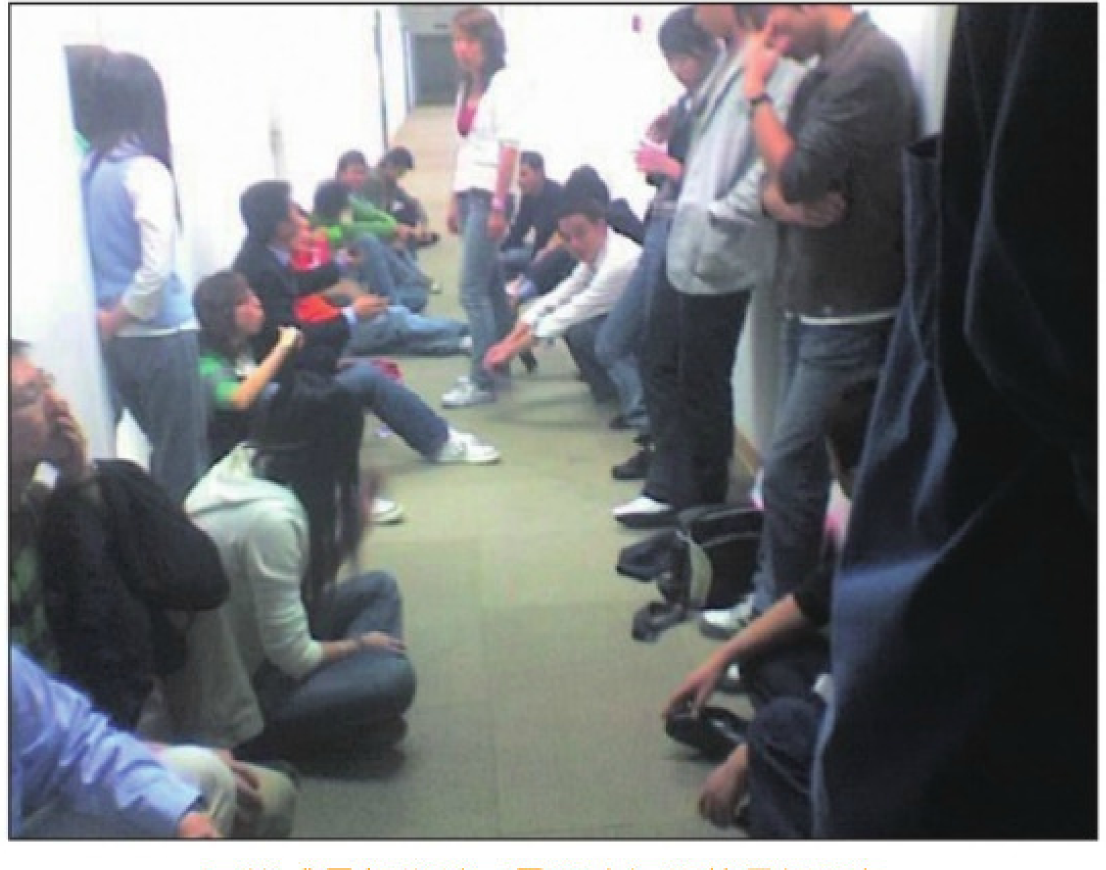
既然现在网游也有媒介的属性，而且“钱”景广阔，为什么不能仿照成熟的电视业运营模式，建立一种玩家入门门槛低，而且不影响游戏平衡性的收费模式呢？“免费游戏”可以最大限度地提升游戏的在线人数，换言之就确保了受众数量基础，那么广告商在游戏中做广告并为此付费就是理所当然的，运营商就可以用游戏广告费收入承担游戏的日常运营开支，运营商要增加收益而销售道具，只要是不影响游戏平衡性的装饰性现金道具即可。这样既可以保持游戏的平衡性，对于游戏的长久运营也不失为一件好事。



《魔兽世界》的影响力大，CD-Key加点卡收费丝毫不影响其在线人数

不论何种收费方式，总要根据玩家的心理和市场环境的变化推行，此种收费策略能否改变现行的收费方式，这最终还得接受时间的检验，但这种收费策略的还是有一些值得注意的地方。

首先，广告道具收费策略将传统的电视商业化运营模式运用于网络游戏，有许多成熟稳定的成功经验和案例可供参考，所以从这个角度来说，这是游戏行业在回归传统。

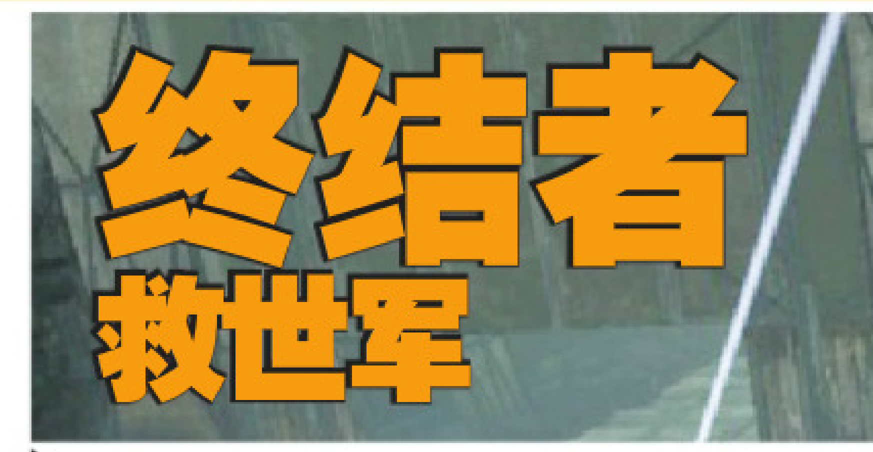

围堵或是静坐总不是解决问题的最好途径

其次，尽管游戏内置式广告已经形成了一定的规模，但由于大多数游戏运营商兼做广告商的工作，还是无法改变目前在行业中玩家处于弱势的局面。而一旦引入广告商成为第三方后，运营商的主要财权将被掌握在广告商的手中，运营商就可以专注于游戏的运营、维护和打击外挂等工作。玩家一旦遇到与游戏相关问题就可以与运营商处于较对等的地位进行协商，降低玩家采取极端行为的概率，有利于社会和谐。

还有，由于广告商掌握了运营商的财权，对于那些抱着“捞一票就走”而进入游戏行业的运营商来说，也是一种制约的力量，使游戏行业一定程度摆脱鱼龙混杂的局面。

结语

网络游戏产业已经高速发展了10年，期间虽然出现了如铜须门、网络成瘾等一系列问题，但网络游戏的社会形象也大为改善。虽说眼下金融风暴正席卷全球，但对以游戏为代表的娱乐业来说，却还是一个可以“逆势而上”的发展机遇。而10年来网络游戏的发展也到了一个十字路口，针对网游产业的内容、规范、收费等方面的改革不可避免。能否从收费策略入手推动行业健康发展？这或许是一条可以尝试的路。P



终结者 救世军

Terminator: Salvation



江苏老黑

类型： 动作射击
制作： Grin
发行： Warner Bros
上市日期： 2009年6月
推荐度： ★★★



量产化的终结者机器人，是游戏中要面对的强劲挑战



纸片一样的树叶，说明游戏并不是大投入作品

1984年公映的科幻动作电影《终结者》为我们献上了阿诺州长大人头戴墨镜、身披黑色夹克、手持霰弹枪的经典造型，这个融入了时空旅行、机器人、爱情、亲情和人与机器感情等元素的系列作品，在之后的25年时间内，一共诞生了4部正篇电影，和为数众多的周边产品，目前FOX电视台的《终结者外传——萨拉·康纳传奇》已经热播了两季，五月我们又迎来首度将舞台放在未来的电影第四集——《终结者——救世军》。同名游戏（以下简称TS）也将在今年6月发售。

并不豪华的“演员”阵容

TS的开发商是曾经制作过《幽灵行动——尖锋战士》PC版的Grin工作室，他们目前正在为Capcom打造《生化突击队》。从目前得到的资料来看，TS并不是一款大制作游戏：游戏将讲述人类领袖约翰·康纳指挥反抗军反击天网机器人部队，与电影第四部的剧情基本一致。但游戏截图显示，游戏并未取得电影公司的授权，主角形象甚至没有使用克里斯丁·贝尔扮演的约翰·康纳的肖像，显得非常山寨化。但反过来看，电影改编游戏质量低下的原因之一，就是本来就不多的开发经费，还要在相关授权上浪费太多，使得游戏的品质进一步恶化。

更多的故事

TS的故事开始于电影剧情两年之前，游戏将补充叙述康纳如何一步步成长为人类领袖的过程。当然这与官方的故事有着不少冲突，因为在电影第三集中，新版的阿诺州长大人将青年时代的康纳带到了冷战时期为高层官员准备的地下掩体，在核战争之后，康纳收到了来自全球的幸存者求救信号，从而以这种误打误撞的方式，成为了人类的领袖。

游戏展示关卡位于洛杉矶，康纳带领一个小队，他们需要尽快到达撤离点，在过程中遭到了各种机器人的攻击。游戏采用了时下动作射击游戏通用的“越肩视角＋贴墙掩护”的系统，与《战争机器》最大的不同在于，TS非常强调队友的作用。游戏中玩家要面对的敌人是货真价实的天网机器人军团，但你手中的武器只有常规的自动步枪、散弹枪和榴弹发射器，想战胜这些机器杀手，就必须利用队友的火力掩护，进行侧翼包抄，对它们最薄弱的头部进行攻击。

目前展示的这个名为Thank Heaven的关卡中，出现了不少新的机械怪物，如一种像飞蝗一样成群结队飞行的空中机器人，还有一个充当Boss的超级蜘蛛状怪物，另外电影中出现的T-1000机器人，也在游戏中震撼登场。

公路追逐战

本次展示的另一个关卡，与《黑客帝国2》的高潮段落——高速公路追逐战非常类似，康纳站在一辆飞驰的卡车尾部，操纵机枪向尾随的摩托车形态的机器人部队射击，以保护前方一辆装满人类幸存者的公共汽车，场面非常火爆。其中还会有不少大块头机器人的乱入，在一些固定脚本事件发生后，还需要玩家进行正确的QTE操作，控制车辆闪躲机器人的冲刺。在电影的最新预告片中，也出现了在一条废弃沙漠公路上的生死追踪，看来这个关卡应该是取材自电影的桥段。

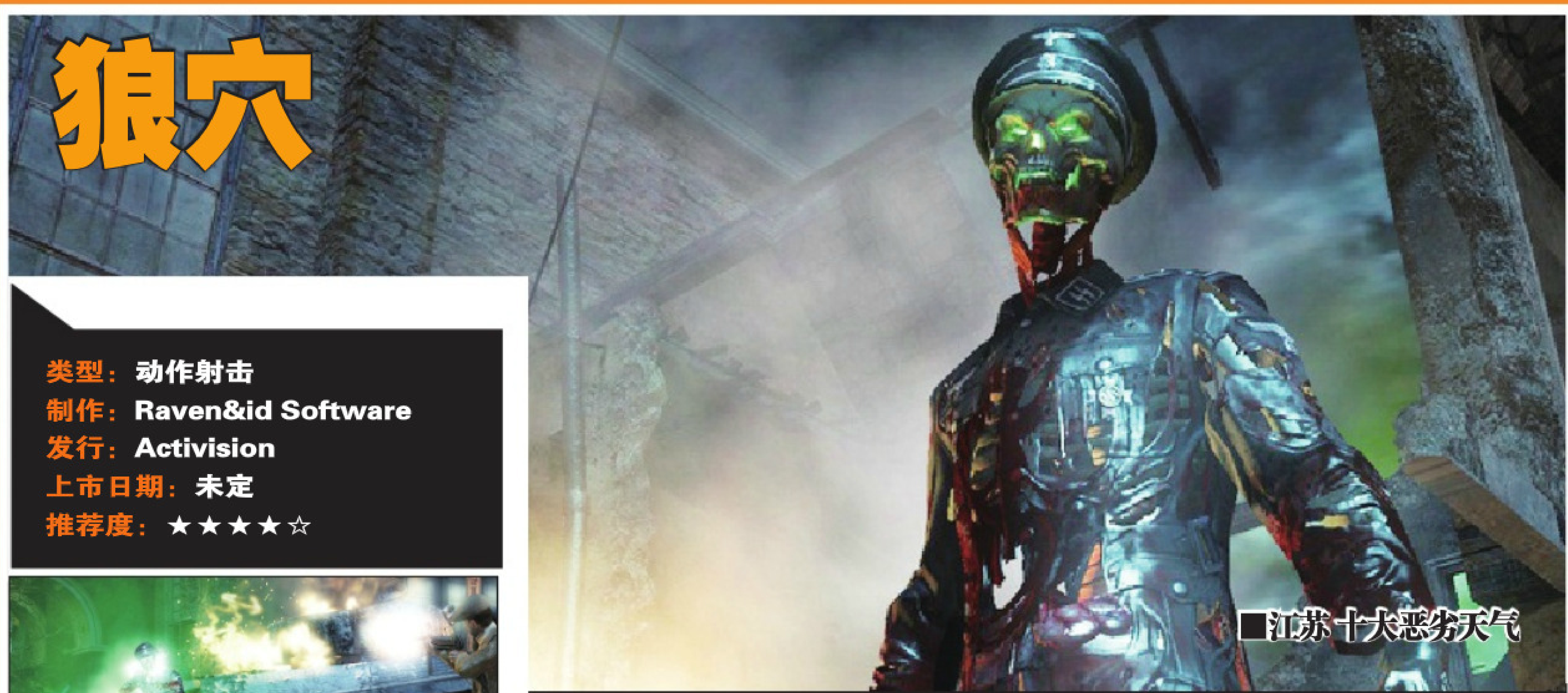
目前制作组并没有公布游戏的开发进度和发售日期，但笔者推测可能会在电影公映前后推出。P



这个康纳的背影，看上去与电影中贝尔的扮相颇有几分神似



让人想到了《战争机器》



狼穴

Wolfenstein

类型： 动作射击
制作： Raven&id Software
发行： Activision
上市日期： 未定
推荐度： ★★★★☆

看来常规武器对纳粹僵尸毫无效果



游戏采用了Quake4引擎，图像效果看上去有些落伍

FPS的鼻祖《狼穴》系列一直以来都是以二战作为其游戏舞台，不过与《荣誉勋章》《使命召唤》不同的是，《狼穴》系列一直都在以超现实方式，表现正义力量同纳粹阴谋的较量。同由党卫军、吸血鬼、僵尸和各种邪恶生物构成的纳粹军团战斗，就是系列主人公BJ的永恒使命。

“面纱”世界的真实面目

本作的纳粹在秘密进行一个名为“黑日”的计划，试图将异度空间的神秘力量引入现实世界，实现战局的逆转。在真实世界和这个被称为“面纱”的异次元世界抗击纳粹，这是本作基本结构。

本次制作组公布的资料，为我们揭示了今日“面纱”世界，以及这个世界究竟能给BJ带来什么。简单地说，“面纱”世界就是与现实世界相平行的分支世界，是现实的扭曲镜像。它与现实的区别表现在：“面纱”世界没有丰富多彩的颜色，画面只有绿和黑两种色调，并且是以类似广角镜头的画面效果进行表现，凡是重要道具、武器和补给品，都是以高亮方式呈现。这里除了前来采集能量的纳粹士兵以外，不会出现任何人类，取而代之的是大量的虫怪，它们就是“面纱”世界的居民。“面纱”世界的地形构造与现实有一些细节上的不同，比如现实中的一道围墙，在“面纱”世界中可能并不存在，这样BJ就可以在“面纱”世界中进入常规状态下无法到达的区域，然后回到现实，实现跨越空间的位移，从而找到完成任务的分支路径，也可以获得各种隐藏宝物。

此次演示的Xbox 360版中，进入“面纱”世界只需要按动D-Pad上的一个方向键，并不会耗费任何能量，但必须是在没有遭遇敌人的场合下才能使用这项能力。在被敌人攻击的情况下，想靠这招溜之大吉，是根本不可能的。

“面纱”超能力

异形生物盘踞的“面纱”世界，既有未知的危险，也会提供给BJ各种超能力。超能力的使用需要耗费能量储备，Mana值只能在“面纱”世界的魔法泉中才能补充。目前制作组宣称已经为BJ设计了3种超能力，其中在此次演示中出现的就是延缓术（Mire），它可以算是子弹时间的翻版，但功能更为复杂：除了延缓时间，上演空手夺取MG42机枪这种壮举外，它还能为玩家指示一些强力敌人身上的弱点。比如在先前的预告视频、截图上多次出现的强化型党卫军士兵（配备有动力盔甲和粒子炮），以常规武器根本无法伤到它们半根汗毛。在使用缓慢术之后，会在强化士兵身后现显3个用红色表示的弱点，玩家需要立刻绕到他们的背后，然后准确射击这些红点，才能战胜这些用未来装备武装起来的强劲对手。

一个好汉三个帮

肩负有摧毁黑日计划的使命，BJ的主线任务非常明确：找到并挫败纳粹的阴谋。但如果不依靠别人的帮助，单靠个人英雄主义很难实现这一目标。为此，BJ必需求助于这个架空德国城市——艾森斯坦德的各方力量：德国本土的“克劳梭集团”，这是《狼穴》系列玩家非常熟悉的一个组织，在前作中负责BJ的任务简报，本作中他们会亲自上阵，成为BJ的亲密战友，前提是BJ必需帮助他们完整一些任务。“黄金黎明”是本次新公布的一个派系，具体的立场和可以提供的帮助目前还不清楚。如果玩家找到了很多宝物，钱多到花不完，那么就可以在黑市中用较高的价格购买各种补给品，省去了同两大派系“联络感情”的烦恼。本作的枪械也可以经三个派系的枪械专家之手进行改造，游戏并不打算采用《雇佣兵2》中的同各个派系之间的动态关系系统，玩家不用担心自己的行动会得罪任何一方盟友。P



“面纱”世界中的纳粹士兵也显得异常恐怖

《生化突击队》GDC09再曝新资料



■云南 四喜

Bionic Commando

类型：动作
制作：Grin
发行：Capcom
上市日期：2009年5月
推荐度：★★★★


斯宾塞并没有火箭背包一类的道具，但他使用绳索，可以用脚不离地的方式战斗


游戏的射击采用了常见的越肩视角

《生化危机5》和《街头霸王4》两款重量级作品的发售，让Capcom在近期的动作游戏市场独领风骚。早在上世纪80年代推出的《生化突击队》（又名《希特勒复活》，以下简称BC），在今年5月推出它的次世代版本。这款以抓勾作为基本行动道具的游戏以超高的难度著称，在2D转换为全3D之后，新的BC究竟会是怎样一个面目呢？此次的GDC09展会上，为我们进行了进一步的演示。

末路英雄拯救世界

尽管游戏与20年前的FC版作品同名，但二者的故事并没有对应的继承关系。本作发生在生化工程技术发达的未来，政府为了赢得战争，强制士兵接受生化改造手术，主角斯宾塞就是其中的一分子。在战争结束后，认同“飞鸟尽，良弓藏”这句话的政府，又将强化士兵作为影响政局稳定的隐患，开始了罪恶的清洗计划。游戏的舞台——巨型都市阿森松遭到了不明恐怖分子的袭击，这给予了斯宾塞逃出监狱的机会。具有讽刺意味的是，拯救世界的重任，正是落在了一个被政府认为是眼中钉的逃犯身上。

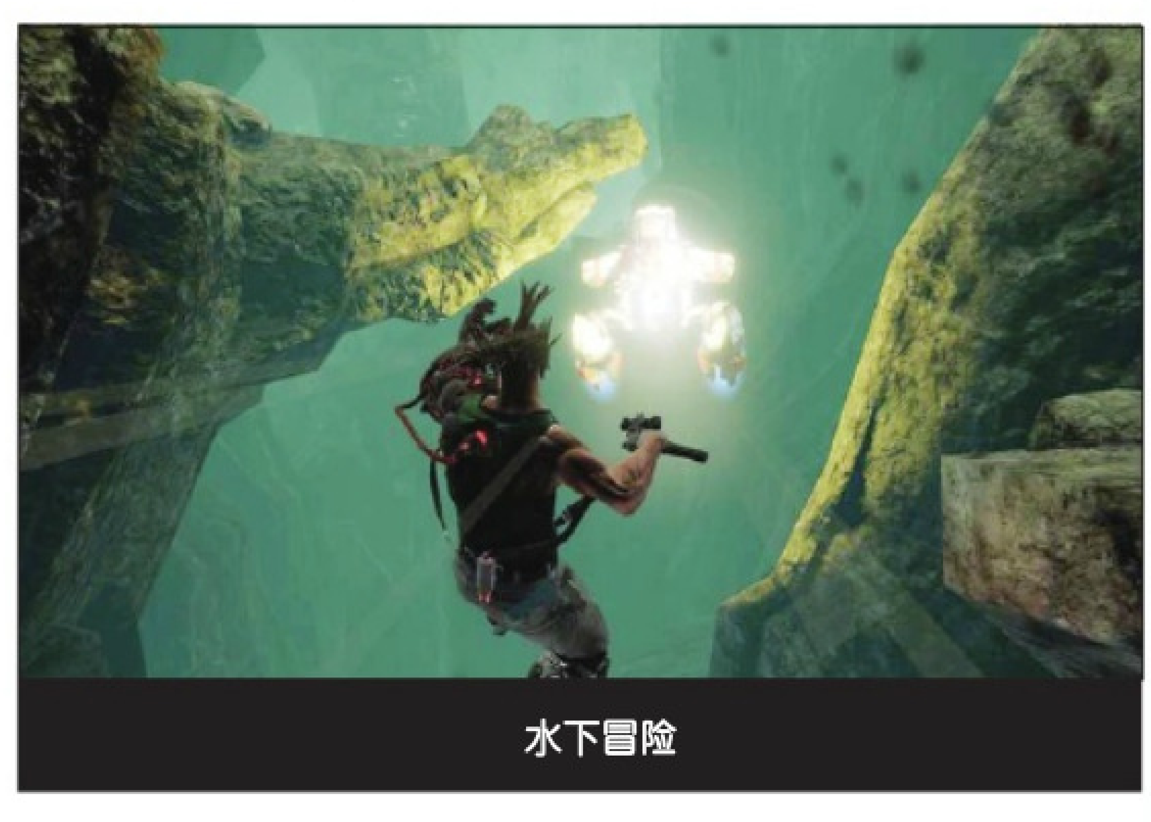
生化机械臂的战斗功能

依靠绳索和抓勾进行冒险，是当年FC版的特色。在由2D卷轴画面进化为全3D场景之后，斯宾塞飞檐走壁的能力看上去更类似于蜘蛛人。关于生化机械臂的冒险功能，先前的前瞻中已经有了充分的介绍，此次公布的资料对这一环节只有一点补充：斯宾塞在荡越失败后失足跌落，无论多高，都不会被摔死，甚至不会扣除任何HP。但反过来说，BC中也不会有新《波斯王子》中的仙女主角来将主角拉回到出发前的位置——对于连锁跳跃来说，就意味着一次失败，玩家就要从刚才“高空作业”的起始位置重新开始。今天，让我们来着重了解一下生化手臂的战斗功能。

在十字准星瞄准到一个物体之后变为黄色，就表示此时机械臂射出绳索可以与其发生互动。除了荡越的支点外，斯宾塞还可以用绳索牵引一些物品，通过绳索的挥舞，将附着物作为武器砸向敌人。生化手臂在升级之后，可以从初始阶段的投掷箱子、桌子一类的物品，一直到能够将一棵大树连根拔起，或者抓起一辆汽车掷出去。

在战斗方面，斯宾塞的远程武器只有手枪和冲锋枪两种枪械，与《鬼泣》类似的是，枪械的作用是中远距离牵制敌人，而不是直接的杀伤。但敌人枪械的威力绝对是不含糊的，游戏中没有《战争机器》式的掩护机制，这就要求玩家灵活地利用机械臂来回避敌人的攻势。最基本的功能就是将中远距离的敌人用抓勾抓到跟前，然后实施贴身连击。此外，玩家还可以将一些重装敌人作为跳跃的支点，如一种机甲形态的敌人，斯宾塞需要用抓勾射中其头部，然后跳跃到他们的上方，再对其进行垂直打击。P


印第安纳·琼斯的未来版？


水下冒险



霸王2

Overlord 2

■北京 Mr.Fresh

类型： 角色扮演
制作： Triumph Studios
发行： Codemasters
上市日期： 2009年11月
推荐度： ★★★★

魔王的造型似乎是魔戒中的黑暗骑士和魔兽中的巫妖王合体

2008年8月13号，Codemasters公司发售了一款由Triumph Studios开发的名为《霸王》（Overlord）的新型角色扮演游戏。就题材上来说，无论是扮演正义一方还是邪恶一方或者干脆让玩家自由选择阵营在现如今都已经是稀松平常之事了，但《霸王》有趣的地方就在于，你所扮演的是带领着手下恶魔大军烧杀掳掠干尽坏事的霸王。游戏中其充满了各种恶趣味的行为，还采用了类似宫本茂大师创造的Pikmin游戏风格来征服了玩家的心，最终取得了100万套的销售佳绩。如此受欢迎的作品推出续作自然在情理之中，公司随即宣布将开发续作《霸王2》，作品将在本年度的11月发布，同时公司趁热打铁宣布要在Wii和DS推出相关的外传作品，打算把吸金大业推广到各游戏平台上。

为了让续作和外传作品更加精彩，开发组请来了获得2008年度编剧家协会提名的Rhianna Pratchett来为本作撰写剧本，显然这种创作方式格外地引人注意。据他本人介绍，本作加入了罗马式的主题，同时会将环境破坏、气候异常、资源枯竭等现实问题融入到故事中，让这个叛逆的题材拥有更多的现实意义，而第一作充满诙谐与黑色幽默的风格也将得到继承。

《霸王2》的故事大约发生在前作的50～100年后，本作的游戏世界包含了前作的大多数区域，但世界环境却已经天差地别。故事的主角是第一作霸王的儿子，在故事的开端他显然还不清楚自己的出身。这个时候神圣罗马帝国正在快速崛起，正因为前作主角的“肆虐”让帝国大佬们心有余悸，为了防止类似的事态再次发生，帝国打算凭借自己强大的力量清除这个世界上所有的魔法并进而统治整个世界。本代的小霸王在抵抗帝国过程中慢慢发现了自身的能力，于是新一代的“恶棍”举起了反抗的大旗崛起了。而很快那些恶魔就发现了魔王的强大能力并开始不断汇集到他的身边。除了前作中被蹂躏的乡野地带外，这次还会有冰雪覆盖的地方，以及热带岛屿等待玩家探索。

在前作中，让人不满的是作为一个无恶不作的魔王，却只能带领一些看起来很下等的家伙们战斗。于是本作的恶魔也得到了大幅强化，他们更加机动灵活，头脑更聪明。他们可以爬上墙，并且可以利用坐骑穿过河流，而且他们也变得更有组织性。魔王可以让手下的恶魔四处捣乱，也可以将它们作为威力巨大的炮弹攻击出去，必要时还可以献祭恶魔的生命来使自身能力得到提升。魔王的一些指令可以让恶魔们变换攻守的队形。毁坏建筑或者摧毁障碍也许可以开辟出新的道路，拓展新的疆土。魔王可以为自己组建一个专属的御林军，他们具有独立的作战能力，并可以根据魔王的原则指令自行开展各项社会破坏活动。更棒的是魔王的亲信也可以获得能力升级，例如有一种特殊的力量可以使他们在遭到致命的攻击后起死回生……这些新鲜要素将使得本作的游戏性大大加强。

在魔王占据的城镇中，那些被你击败的家伙们会臣服于你，并向你建言献策，同时还会向你报告附近城镇的意向，及时向你反映周边地区中对你不利城镇的动向。至于最终处置权自然把握在你的手中，你可以选择将这些城镇夷为平地或是占为己有。需要注意的是这些决策将会对于你的技能提升和能力发展产生影响，所以本作也是极具策略性的，这都将对你是否拥有“成为魔王的资质”提出考验。

由于本作的发售还有半年的时间，所以还有很多信息并不明确，诸如神圣罗马帝国将在游戏里以什么样的形式来与主角对抗、能不能对手下的恶魔们进行一对一的控制等等。抛开可能不是那么对中国玩家胃口的怪物造型不说，《霸王2》还是颇值得期待的。P

你所要做的就是指挥怪物们做各种坏事



来一起参加愉快的圣诞庆典吧！

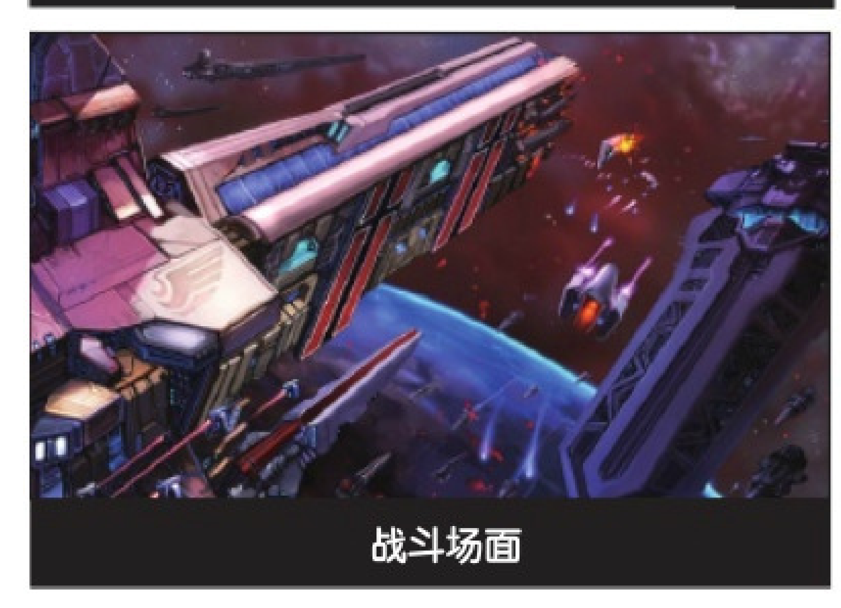


星际文明Online



■福建 水晶手链

类型：大型多人在线
制作：天盟数码
运营：天盟数码
上市日期：2009年
推荐度：★★★☆


战斗场面

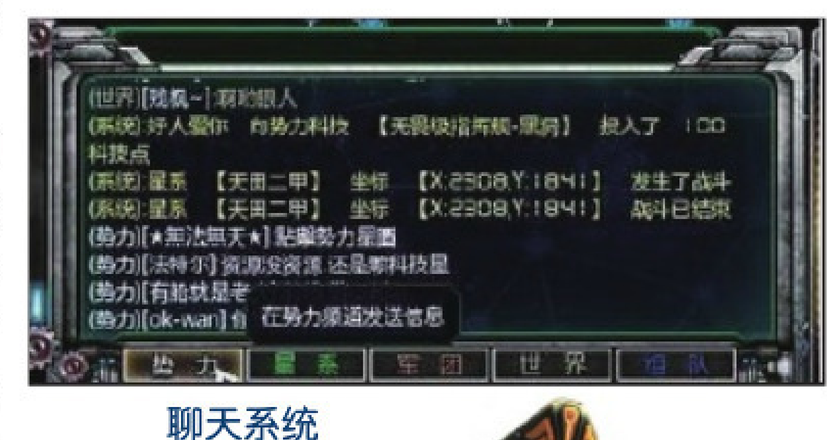

登陆界面

《星际文明Online》（以下简称《星际文明OL》）是由天盟数码自主研发的一款星际战争策略网游，故事背景是未来世界，人们在宇宙间进行着激烈的争夺，一场以创建星际文明为目的的战争爆发。游戏中有6个阵营和1个中立势力阵营，用不同的颜色、图标标明，玩家从地图上能很清楚的分清各个阵营的边界和势力范围。玩家可从6个阵营中选择其一进行游戏，每个阵营可互相攻击，同时每个阵营又都需要警惕中立阵营星际海盗的侵略。在危机四伏的宇宙空间，如何生存壮大，靠的是玩家的深谋远虑。


造舰

在星际世界里，玩家可以随心所欲地打造一颗独有的专属星球，同时也能够DIY自己的战舰和编制各种不同的太空舰队，四处征战扩张领土，玩家还可以施展谋略，领导自己的军团或所属阵营进行军事行动和其他玩家进行激烈的太空对抗。生存、扩张、贸易、掠夺……玩法多样。

游戏画面精致，玩家就好像在欣赏缩略的太空模型。各式各样的宇宙飞船造型精美，制作者参考了诸多电影中的造型，比例适中。游戏的整体操作界面简洁明了，游戏左上角是玩家的阵营说明和角色状态，其下是游戏地图、家园、新手指引、插件管理、星际查找。中间顶部是在线客服系统，右边是现有科技点。界面左下角为聊天窗口，右下角是游戏的主要功能界面：科技、设计、创建、指挥官、势力、排行、军团、通讯、系统。


聊天系统

游戏中出现的“帮助系统”尤为值得一提，这个系统的主要作用是帮助玩家更好的进行游戏。虽然游戏伊始，会从3个方向给玩家介绍游戏的玩法，便于不同爱好的玩家选择自己中意的发展方式，但只是作为纲领性的提示，并没有介绍具体的操作流程。其他的选项可能在一些新手来看更像是名词解释，除了让玩家知道各种物品、建筑等的作用外，都没具体操作的介绍，玩家必须自己摸索。由于初期资源紧张，玩家自己试验各个操作的功能，就造成了资源链的断裂，发展到一定阶段就出现资源瓶颈而无法继续游戏，要等很久来筹备资源。有玩家用2个号按新手帮助中的两个方向来分别发展，尽管都没失误，但会遇到资源瓶颈。


海盗指挥官

在本作中，有势力、星系、军团、世界和组队5种频道，每个频道的字体颜色不同，在点击聊天信息框下面对应的频道时将切换到该频道发言。不过，美中不足的是不能查询各个频道的聊天信息。

另外，《星际文明OL》中的阵营军团系统也颇具特色。玩家选择不同的阵营，拥有的阵营科技程度也不相同，有的阵营优先发展军事，有的阵营优先经济。本作中的军团是游戏中的玩家组织，相当于其他游戏中的公会。《星际文明OL》中可以通过研究军团科技开发军团组件，增加军团人数上限。本作中加入军团后就能研究特有的


家园


势力星图


军团科技


银河星图

军团科技，提升玩家的实力。玩家加入不同的阵营，不同的军团就会有不一样的发展空间。

当玩家进入游戏创建角色后就立刻拥有了一个属于自己的星系——家园，而且这个星系是永远不会被外人攻打到的领域。在家园中，玩家可以随自己的喜好来发展自己的星球，既可以走可持续发展路线，建设产矾晶矿、瓦斯和人口的工厂，也可以走科技路线，建造各种科技研究所，将科学技术是第一发展力的观点发挥到极致。或者选择走扩张路线，建设补给站、造舰厂和太空港，积极发展军备。还有一类为特殊建筑，这类建筑通常功能比较强大，有些还需要购买点卷才可建造。玩家可以生产系统设计的飞艇，要是觉得不满意，也能DIY符合自己个性的飞艇进行星际探索。既可以设计携带各种武器的大炮巨舰，也可以研发灵巧轻便的侦察机。

银河指挥官

重策略轻操作考验的就是卓越谋略。《星际文明OL》考验的正是玩家的策略思想，从建造星球的每一步开始，玩家都必须步步为营，仔细规划每一个行动，以达到最优资源配置和最佳战舰组合的目的。如何最快壮大星系，怎样搭配最强舰队，作战策略是什么，这些都是玩家必须进行详细谋划的内容。到了后期，甚至连一个战舰组件的设计都很有讲究，玩家必须不断深入研究游戏才能够获得进步，精密的排兵布阵加上强大的舰队才能屹立不倒。

《星际文明OL》内设置有插件管理系统，系统内有官方发布的各类便捷插件和一些休闲的小游戏插件，玩家可以自由选择加载自己喜欢的插件，更能够发挥自己无限的创造力，自己编辑插件进行使用。各种有趣的益智小游戏，功能强大的辅助插件，玩家都能够随心所欲的进行加载。

技能指挥官

一旦有了全盘规划，就不需要花大量时间在游戏中星球的建设上。每天只需花十几分钟进行一些资源调配后就可以托管星系，下线也一样能够发展星系。星球在托管期间能够自行进行建设，同时也在源源不断地产出资源。玩家一觉醒来会发现自己的星球又有了大把资源，所有行动都不需要玩家守在电脑前。组队系统还未开放，值得期待，希望能看到玩家间组成联合舰队，增加对抗的互动性和策略性。P


爆炸击坠

特殊指挥官

闪点行动2 巨龙崛起

类型： 射击
制作： Codemasters
发行： Codemasters
上市日期： 2009年春
推荐度： ★★★★



■北京 牙医

Operation Flashpoint: Dragon Rising



草丛的视觉效果非常逼真



三人小组搜索村庄

2009年3月30日，欧洲某知名电玩网站对Codermasters负责《闪点行动2》（以下简称OFP2）的开发组进行了一次专访，从中获得了大量的第一手最新资料。除了“进入战场后的恐惧感”这一制作主题以外，负责游戏AI的制作人Clive Lindop着重向玩家们演示了OFP2不同于目前我们看到的小组合作式军事模拟游戏的几个革命性设计，以及在长达四年的开发过程中，OFP2在新开发技术出现后所随之增加的新卖点。

OFP2的人工智能

“至今，在游戏开发领域还没有所谓的‘自主决策型AI’这种技术的出现，最通用的做法就是让代号为X的士兵在面对代号为Y的事件后作出对应的反应。一个表现良好的AI，只能靠制作者事前对脚本全面的考虑来打造。但即使触发条件、结果再完善的AI，都不得不面对这样问题——当玩家适应AI会做出的若干种反应之后，就可以预测敌人的下一步行动，这也是单机射击游戏的通病”，Clive Lindop这样形容他眼中的“大路货AI”。制作组表示，OFP2的AI系统会让士兵在特定的情况下，选择和判定设计师先前设计的各种行动脚本所会造成的结果，并选择其中最优的行动方案作为自己的行动指南，从而具备部分自主决策型AI的特点。

为了说明这种可以像真人一样思考的AI的真正威力，Lindop演示了一个关卡。玩家所在的美军侦察分队的任务，是控制两个敌军哨卡。Lindop解释，任何动作射击游戏中的行动策略，包括《战争机器》中面对强敌依然是“正面近敌、寻找掩护、消灭敌人”这种行动方式，在OPF2中的模拟战场上，都会带来毫无悬念的死亡结局。敌人的AI同真人一样，依靠视觉和听觉，而不是《使命召唤》中的固定触发点来对玩家的行为进行反应。任何的暴露，都会引发敌人有系统的反应，他们会相互支援，摆出搜索队形，将玩家的小队一网打尽。从这个意义上来说，OFP2的战场成败关键



夜视镜加消音器的组合，夜间潜入战最为基本的装备



步兵装甲协同


游戏的景深让人印象深刻

自己的战术动作和高技术装备，也就能够有用武之地。影响敌兵观察能力的最主要环境因素是光线，其次是隐蔽物的种类。在这个演示关中，行动的时间位于黎明，光线缓慢的增强，玩家以及小队士兵被发现的可能性也就随着太阳的升起而增加。光线的明暗对比，也可能对敌兵的视力带来影响，位于强光下的士兵，会很难发现躲藏在森林苍天大树阴影下的敌人。此外，游戏还加入了迷彩对士兵的隐蔽效果，其具体的组合方式与《合金装备3》非常类似，玩家可以根据任务的种类，选择丛林、散沙、荒漠和全地形迷彩来保护自己。


身穿全地形迷彩的士兵，迷彩也是游戏强调的一个重要装备

更为便捷的命令下达系统

OFP2是以Xbox 360作为主平台设计的，命令下达也进行了一些优化。现在，玩家可以像《幽灵行动——尖锋战士》系列那样，用准星来直接指示队友的行动。在准星对准一块开阔地之后，玩家可以在激活后的命令菜单中选择队友移动，或者是压制射击命令。对准一个沙袋后，激活的命令菜单会动态变成“掩护”和“越过”两种选项。当然，队友并不会毫无保留地执行命令，如果你想让被重火力压制的队友冲锋，那么很显然除了来自他的抱怨和咒骂，不会有任何实际的行动。

在之前的截图中，我们看到了士兵抓住受伤倒地士兵的背包带，将其拖拽至掩体后进行治疗的场面。在此次的演示中，医疗队友的系统显得更加真实化：无论敌我，战场上的每一个敌兵都有独立的创伤模型，士兵是否丧失战斗能力，取决于他的受创部位，而不是被多少颗子弹击中。一个手臂或者腿部被小口径弹击中的士兵，依然能够具备一定的战斗能力，400米距离上身穿防弹衣的士兵即便被击中躯干，在短暂的硬直时间之后，依然可以恢复战斗能力。本方的每一个士兵在丧失战斗力之后，都会有30秒的濒死时间，此时玩家可以要求队友使用火力和烟雾弹进行掩护，自己上前对其实施急救，或者自己充当掩护，要求队友前去抢救战友生命，但千万不要认为OPF2中经过急救的战友可以像FPS中那些服用HP回复道具的家伙一样，前一秒还在死亡线上挣扎，后一秒就变得生龙活虎。成功的抢救队友，可以让玩家在下一个补给点获得前来增援的新兵，在这个过程中，玩家必须带领一直减员的部队继续战斗。


换弹上膛的动作显得非常专业


使用机械瞄具瞄准的界面，与前作区别不大

不在于扣动扳机这一环节，而在于之前的部署。

在遭遇第一个由三人防守的哨卡时，如果直接交战，玩家的小队很容易赢得战斗，但触发警报的话，会导致接下来一系列的连锁反应。为此，玩家首先需要指挥队友，利用草丛的掩护，让敌人进入MP5SD的射程范围，对三名守军形成交叉火力，然后他们完全暴露在射程内之后开火，将其一举消灭，避免了枪声大作之后任务变得难以预料的结果。

在OFP的新生竞争对手，同时也是由OFP初代的原班人马制作的《武装突袭》中，利用草丛、灌木来掩护自己，是根本不可能实现的，因为敌人的“火眼金睛”让玩家的隐蔽注定只是掩耳盗铃的举动。由于引入了真实的视觉和听觉能力，各种用于隐藏

PC版和游戏机版在多人模式上的区别

多人模式一直都是OFP系列的生命，OFP的多人模式，也是PC和游戏机两大版本最为显著的区别。

PC版：

32名玩家（16v16）对抗，每名玩家带领8名可供指挥的NPC队友；
8名玩家（每个玩家率领4名NPC队友）合作进行多人地图战役；
4名玩家组队合作进行单人战役。

游戏机版：

16名玩家（8v8）对抗，每名玩家率领4名队友；
4名玩家（每个玩家率领4名队友）合作进行多人地图战役。

上市游戏热报

■晶合实验室 鲁鲁克·户氏

前言：本期重头大戏——美国艺电的《教父Ⅱ》，采用了全新剧情的《教父》续集借电影之名，具有相当高的人气。此外，笔者一看到《血径迷踪》，就对游戏画面中出现的“小红帽”产生了爱，即使不喜欢玩冒险游戏也愿意为了她拿着英文辞典过关斩将，体验一次恐怖的森林之旅。

最后的遗迹
The Last Remnant

《最后的遗迹》采用“Unreal Engine 3”次世代3D游戏引擎所开发，以细致美丽的即时3D绘图方式呈现出独特的奇幻游戏世界。虽然其Xbox 360版已于2008年底发售，但PC版将增加多项新特性，动画表现也较Xbox版有所改善。

制作厂商	Square Enix
游戏发行	D3 Publisher of America
游戏类型	Square Enix
上市日期	2009年3月20日



推荐度：85

教父Ⅱ
The Godfather Ⅱ

本次的作品是全球最具知名度的电影系列之一《教父》改编成游戏的第二部作品。虽然游戏改编自克里昂家族的故事，不过这次的《教父Ⅱ》却使用了原创剧情。作为新要素，游戏开发商首次加入了类似RTS游戏玩法的全新模式——“教父视点”。玩家可通过此模式对全纽约内的经营活动、犯罪进行快速、全局的掌控。普通的动作冒险模式也进行了强化，玩家将能够使用全新的格斗系统和终结技，具有不同能力的帮派成员更能考验玩家的组织和判断能力。

制作厂商	美国艺电
游戏发行	美国艺电
游戏类型	动作
上市日期	2009年4月3日



推荐度：85

血径迷踪
The Path

游戏改编自童话《小红帽》，你将跟随6名红女孩在去祖母家的途中遭遇各种恐怖诡异的经历。如果你能成功到达目的地，你将会发现“活生生被狼吃掉并不是一个女孩能经历的最恐怖的事”。这是一个真正的冒险游戏，不会有谜题把你卡在游戏流程中，你可以尽情探索这个诡异黑暗的森林。有趣的是，所有6名红女孩的名字都与红色有关。



制作厂商	Tale of Tales
游戏发行	Tale of Tales
游戏类型	冒险
上市日期	2009年3月22日

推荐度：80

怪兽大战外星人
Monsters vs Aliens

这里的怪兽原本都是普通人家的好孩子，不料一日飞来横祸，有一些人被从天而降的陨石砸中，变成十几米高的巨人，而此时，外星生物开始进攻地球。人类军队的力量根本无法与之抗衡，政府无奈之下，只好组织了一支怪兽军队进行反击。游戏色彩鲜艳，每个怪物本领各不相同，颇有趣味性。



制作厂商	Activision
游戏发行	Activision
游戏类型	动作
上市日期	2009年3月26日

推荐度：80

致命车手
Wheelman

游戏的剧情十分老套，被陷害的主人公依靠自身的各种技能揭露了某种阴谋并为自己洗清冤屈。游戏中经常出现好莱坞风格的经典画面，充满速度感的游戏画面和紧张激烈的打斗一定能令你透不过气来。



制作厂商	Tigon
游戏发行	Midway
游戏类型	动作
上市日期	2009年3月28日

推荐度：80

爱伦·怀塔克的马场生活
Ellen Whitaker's Horse Life

在这款游戏中，玩家将有机会体验爱伦·怀塔克的马场生活。游戏中有7个不同品种的马匹可供玩家选择，玩家需要对其进行饲养与训练，然后参加各种比赛。游戏轻松有趣，操控直观简易，适合各阶段年龄层次。



制作厂商	Dancing Dots Studio
游戏发行	Deep Silver
游戏类型	模拟
上市日期	2009年3月23日

推荐度：75

刺客联盟
Wanted Weapons Of Fate

游戏采用第三人称视角，并且把打斗动作提升到一个新的层次，去除了电影中的"Curving Bullets"和"Assassin Time"，同时增加了一个机械人角色。



制作厂商	GRIN
游戏发行	GRIN
游戏类型	动作
上市日期	2009年3月26日

推荐度：80

律动舞者
Mevo and the GrooveRiders

这是一款轻松愉快的音乐游戏，只需按左、右、空格三键，拍打着节奏，即可通关。游戏中共有海洋、丛林、沙漠、宇宙、虫洞5个场景，15个关卡和17首乐曲。



制作厂商	Red Rocket Games
游戏发行	Red Rocket Games
游戏类型	音乐
上市日期	2009年3月26日

推荐度：70

超级无敌掌门狗的华丽冒险——血战大黄蜂
Wallace & Gromit's Grand Adventures: Fright Of The Bumblebees

这是一个鼠标+键盘驱动的第三人称游戏。内容与同系列的动画相似，画面也保持了观众喜欢的风格。游戏开始之后有新游戏和游戏指导两个选项，在游戏指导中华力士会向你解释游戏的操作，W、A、S、D或者上、下、左、右进行移动，鼠标左键、回车或者空格可进行动作，Shift呼出物品栏，使用鼠标滚轮可以在物品之间切换。



制作厂商	Telltalegames
游戏发行	Telltalegames
游戏类型	冒险
上市日期	2009年3月27日

推荐度：80

死亡轨道——复活
Death Track Resurrection

这是一款比较另类的赛车游戏，Sky Fallen公司为每部车上配备了导弹、激光枪，还有地雷等攻击性武器。玩家需要做的是以最快的速度冲向终点，并绞尽脑汁破坏对手的车辆。



制作厂商	Sky Fallen
游戏发行	Aspyr
游戏类型	竞速
上市日期	2009年3月29日

推荐度：80

战场指挥官——欧洲战争
Military History Commander: Europe at War

以真实的历史重现为卖点的战争策略类新作《战场指挥官——欧洲战争》采用历史纪录片的手法，加入了大量的珍贵历史镜头，带给玩家一种真实而又震撼的参与感。游戏拥有6个史诗般的剧本，可在5个不同的科技领域进行50多项研发工作，12个不同类型的作战单位，不过本作易于上手，难于精通，需要一定耐心。



制作厂商	Slitherine Soft
游戏发行	Deep Silver
游戏类型	策略
上市日期	2009年4月2日

推荐度：75

精灵遗产
Elven Legacy

游戏将分精灵和人类两个族为战役剧本，游戏建立在一个魔法世界，玩家将可以在游戏中体验到曲折惊险的故事情节和史诗般的战斗。游戏的画面十分精美细致。



制作厂商	1C
游戏发行	Paradox Interactive
游戏类型	即时战略
上市日期	2009年4月2日

推荐度：80

真实世界斯诺克冠军2009
WSC Real 09 World Snooker Championship

本作是由欧洲Blade Interactive开发的斯诺克撞球游戏，游戏的核心部分是生涯模式，在这个模式中，玩家可以使用现有角色，或是以自己的原创角色进行游戏，通过不断练习、比赛，并与其他世界级顶尖选手同台较量来提高自己的实力，最终目的就是获得世界斯诺克锦标赛的冠军。



制作厂商	Blade Int. Studios
游戏发行	KOCH Media
游戏类型	体育
上市日期	2009年4月2日

推荐度：80

Crystal Dynamics：开创新的《古墓丽影》时代

■甘肃 张小饼

10年前，即使有《凯恩的遗产》系列（Legacy of Kain）的初步成功，Crystal Dynamics（晶体动力）对大部分玩家来说，依然是个陌生的名字。2006年，伴随着《古墓丽影》系列起死回生那一作《古墓丽影——传奇》的开始，晶体动力的名字就总是伴随着《古墓丽影》或者劳拉而出现在各种世界畅销游戏杂志的内页。在这之前，当《古墓丽影——黑暗天使》一败涂地的时候，万千古墓迷同Eidos一样，焦急地考虑着这个曾经推动3D图形加速卡市场普及的王牌游戏系列出路在哪里时，晶体动力凭借开发“凯恩”系积聚的实力，在重重压力面前，接下了这款世界瞩目的续作的开发权。当《古墓丽影》新作开发权转移消息传出的初期，负面消息不绝于耳，甚至有部分玩家联合起来抵制晶体动力接手。然而自2006年晶体动力发布由其开发的“古墓”系列第一作——《古墓丽影——传奇》以来，接连三款作品的出色销量成绩和良好评价无疑为Eidos当初明智的决定做了最好的注解。

三年3款作品，晶体动力的开发效率自然不能让人怀疑，然而伴随着这三款续作而来的有赞誉，自然也有质疑。玩家之间不时展开着一场场有关《古墓丽影》的口水战，年初就传得风风火火的Eidos收购案更是将这场论战扩大到了“古墓”粉丝以外的游戏玩家群体。“古墓”粉丝们担心晶体动力一直被诟病的关卡设计能否拨开云雨见日出，非“古墓”粉丝们则孜孜不倦地研究着即将被Square Enix收购的Eidos，是否会建议晶体动力在下一作《古墓丽影》里让劳拉穿和服，赏樱花。似乎伴随着晶体动力的永远都是不断袭来的重重困难，即使是终于被不少核心玩家接受的《古墓丽影——地下世界》，也依然无法冲破经济危机下的销量壁垒，使得一直指望它渡过难关的Eidos又一次难逃被收购的命运。晶体动力是否会在这场考验里乘风破浪、越挫越勇，“古墓”玩家们是否该对晶体动力继续抱以高的期望，一切，似乎还得从长计议。



“凯恩的遗产”系列5作

路漫漫其修远兮

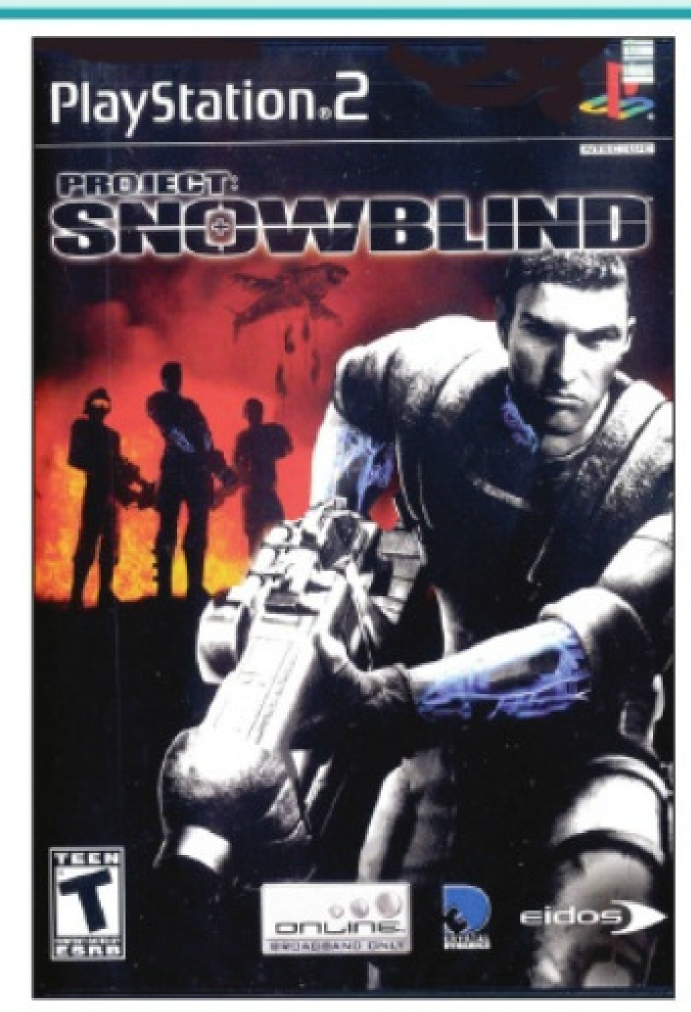
晶体动力成立于1992年，是第一个获得3DO平台授权的游戏开发商。翻翻晶体动力的游戏开发列表，由他们负责开发和发行的游戏并不算太多。1993年发行的《燃烧战车》（Crash'n Burn）是其第一款作品，之后推出的《Total Eclipse》《Gex》《Off World Interceptor》《Blood Omen: Legacy of Kain》等都是口碑较好的高质量作品，其中后三款作品都在日后推出了相应的续作。晶体动力手下的团队也许并不缺少开发游戏的才能，但晶体动力确实缺少一个能运筹帷幄的财政团队。持续不断的财政危机终于导致在1998年，晶体动力在发行完《Gex: Enter the Gecko》后被Eidos收购，旗下游戏品牌也归入Eidos所有。归入Eidos后，晶体动力主要负责了“凯恩”系列后续四款作品的开发，基于晶体动力才华横溢的优秀表现和原“古墓”开发小组Core Design改革的失败，2005年，在开发完成《雪盲计划》（Project Snowblind）之后，晶体动力从Core Design手中接过了《古墓丽影》续作的开发大旗。



三款《GEX》作品，第一款《GEX》推出后，这只绿拉吧叽的东西就作为晶体动力Logo背景存在了很长一段时间



晶体动力早期负责制作和发行的三款游戏



推出《古墓丽影》前的最后一款作品《雪盲计划》



遭遇Eidos裁员的创意总监Eric Lindstrom，也是《古墓丽影》三作的剧情主创。由他和托比·加德主创的8代剧情获得了获得美国编剧工会2008最佳游戏编剧提名

接手一款世界知名品牌的游戏开发任务不是一件容易的事情，尤其是原作已经推出到第6代，拥有基数可观的玩家团体和已经相对成形的游戏风格，要如何权衡好新作的创新和旧作的兼收并蓄，是摆在晶体动力面前的一大难题。2006年《古墓丽影——传奇》发售后，200多万份拷贝的销售量不仅帮助《古墓丽影》系列总销量轻松突破3000万份，也终于让财政吃紧的Eidos长舒一口气。有了珠玉在前，晶体动力开始对广大古墓迷心中最经典的《古墓丽影》1代进行复刻版的开发。2007年《古墓丽影周年纪念》发售后，游戏凭借其出色的游戏性，精美的画面，依然精彩的故事，又博了个满堂彩。时间转瞬到2008年11月，距上一作将近一年半之后，姗姗来迟的晶体动力新一作《古墓丽影——地下世界》终于和玩家见了面。《地下世界》发售前，Eidos再一次将年度财政预期值都压在了这款作品身上，《地下世界》面临着玩家和销量的双重考验。正式版游戏发售后，由于北美市场表现低迷，导致游戏最终没有达到预期销量，从1月中旬开始Eidos对晶体动力进行包括创意总监在内的近30人的裁员后，走上了被收购之路。3月下旬，在获得股东大会85%以上的赞成票之后，Square Enix在今年4月将成为Eidos的拥有者，同时，也会获得Eidos旗下包括《古墓丽影》等全部品牌的所有权。晶体动力的未来，似乎是个未知数。

新古墓时代的三款作品

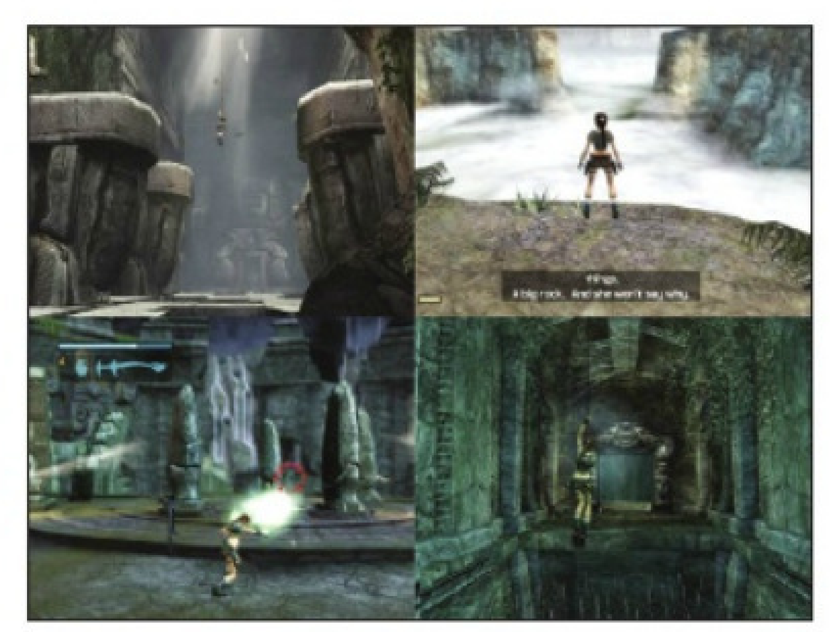
对目前的晶体动力而言，也许任何争论和消息都没有比讨论他们亲自开发的《古墓丽影》三作来得有意义。没错，晶体动力的接手带来了一个《古墓丽影》的新时代，然而在这个新背景下，要搞清楚晶体动力是否真的能够给《古墓丽影》带来新的活力，就必须对这三款《古墓丽影》作品的质量进行认真评估。



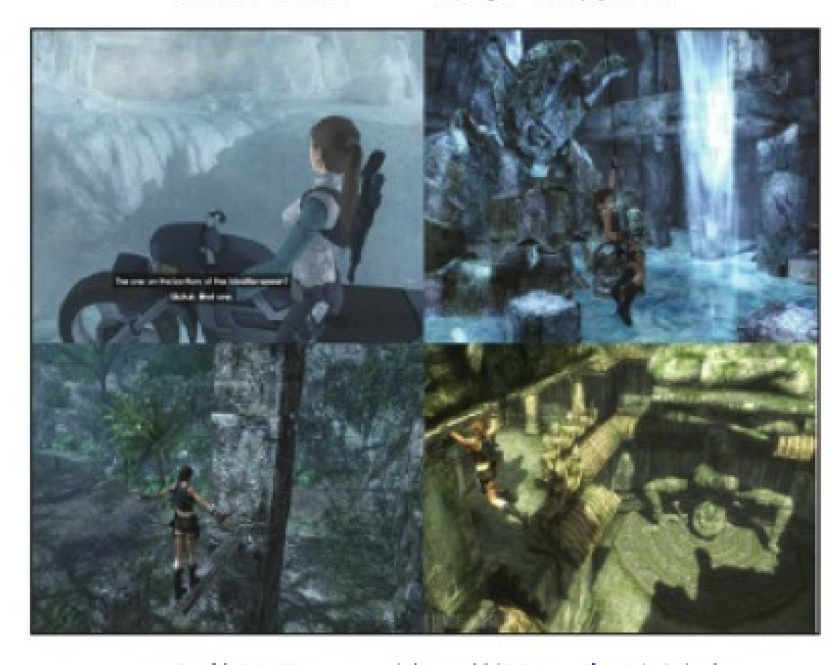
晶体动力推出的三款《古墓丽影》作品

2006年发售的《古墓丽影——传奇》被广大古墓迷们称为有史以来最简单的一款古墓作品。游戏流程偏短，关卡设计难度偏低是被当时所有从Core Design时代过渡过来的玩家们的共识。刚刚接手开发工作的晶体动力显然有自己的一套想法，他们想让玩家抛开对Core Design风格古墓的依恋，彻底感受晶体动力风格的古墓特色。所以《传奇》在剧本和台词的打造上别具匠心，但随之而来的就是游戏难度的降低。晶体动力在第一款作品中就暴露了他们在关卡设计上的不足。当然这样的做法不排除吸引轻度玩家的考虑，事实上《传奇》的确带动了不少新手玩家加入了《古墓丽影》的游戏队列。虽然有关卡设计上的问题，但这一作精美的画面，重新设计的劳拉形象，丰富的台词，引人入胜的游戏剧情和数量可观的过场，尤其是优秀的贴图技术、对高端配置的机器引入的次时代特效，使得这款作品成为当年拯救Eidos的大功臣。

2007年，晶体动力对古墓系列的开山作《古墓丽影》进行了复刻，制作了《古墓丽影周年纪念》。虽说是1代复刻版，但晶体动力对《周年纪念》的关卡和剧本进行了适当的改编和充实，以便更好地为后续游戏发展铺路。虽然《周年纪念》取消了次时代特效的设定，但本身已足够精细的画面，和从1代继承的数量众多的高质量关卡不仅让老玩家们重新体味了一遍曾经的经典，更是让玩家们意识到晶体动力在古墓系列游戏开发上已经渐入佳境。《周年纪念》的发售对晶体动力来说，不仅获得了玩家的支持，更为他们自成体系的古墓系列后续作品早早的安排好了位置和方向。草蛇灰线，伏沿千里，晶体动力留悬念的功力，玩过这三作的玩家都深有体会。

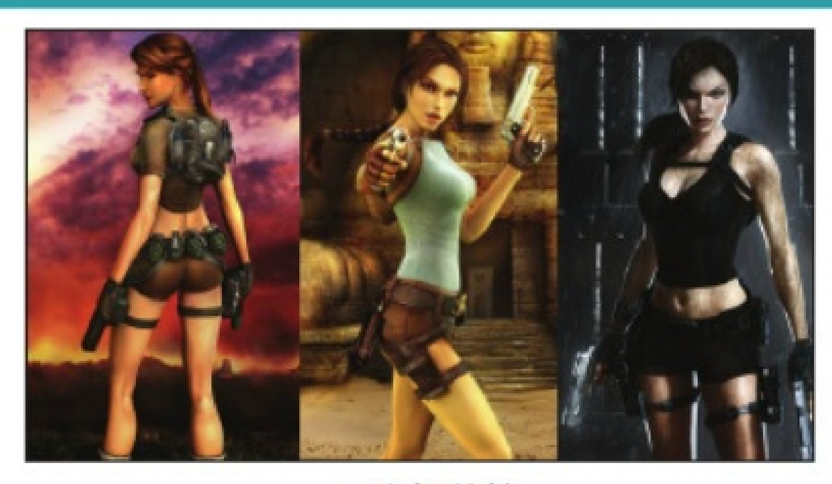


《古墓丽影——传奇》部分关卡



《古墓丽影——地下世界》部分关卡

2008年11月，《古墓丽影——地下世界》正式发售。从菜单开始，


三代新劳拉

从《传奇》中亚瑟王的传说，《周年纪念》中亚特兰蒂斯传说到《地下世界》的北欧神话，晶体动力在每一作中都引入了一个神话或传说体系。引入神话传说后使得《古墓丽影》的整个故事体系显得文化韵味十足，内涵沉淀丰富，从侧面添补了一些关卡难度低带来的不足。同时出色的故事脚本，使得劳拉的人物形象更加饱满厚重，熠熠生辉。

这一作《古墓丽影》就展示出黑暗沉重的主题。晶体动力对所有关卡的制作认真严谨，场景恢弘大气，气势不凡。游戏路线从陆地到海底，从地表到地下，游戏历程从南到北，整个过程就像是一场劳拉的世界历险记录。次时代的画面效果，难度提升的关卡，厚重的剧本和沉重的主题使得《地下世界》被玩家誉为自5代以来最经典的一代。但难度依然有待提升的关卡和充满赶工嫌疑的后3关是8代存在的问题。

《地下世界》是一款被打上深重晶体动力烙印的作品，每一个细节都充满着晶体动力的风格。但它同时也是回归的一代，晶体动力认识到自己在关卡设计上的缺陷后想尽量在整体风格上回归经典古墓特色，以期望能带给玩家Core Design那样的古墓感受，但显然晶体动力依旧有些力不从心。历经裁员风波后，晶体动力痛定思痛，Xbox 360独占关卡《灰烬之下》和《劳拉之影》的发布揭示了他们对于《古墓丽影》把握的返璞归真和大胆创新。

《灰烬之下》关卡中，晶体动力融合《古墓丽影——传奇》的游戏风格、《周年纪念》的游戏形式，将游戏的重点放在了解谜上，充分吸收了前两作的优秀之处。关卡内机关一改以往清一色的物理谜题，充分开发劳拉身上每一个设备的用途，终于让玩家们看到了晶体动力在《地下世界》终结之时，所取得的长足进步。

如果说《灰烬之下》是返璞归真的一关，那《劳拉之影》就是绝对的大胆创新了。不同于劳拉式的解谜系统，《劳拉之影》大胆的将游戏设定偏向了动作方向。《古墓丽影》的游戏风格一直在解谜冒险和动作之间徘徊，《劳拉之影》的动作化路线无疑为一直以来难见重大突破的古墓系列带来了新的气息。当然，晶体动力知道自己在开发一款什么样的游戏，所以《劳拉之影》的动作系统依然建立在整体的解谜系统之上，而且只是作为游戏的单独关卡存在。晶体动力这一大胆举动既充实了《地下世界》的整体内容，又不至于出现喧宾夺主的尴尬。

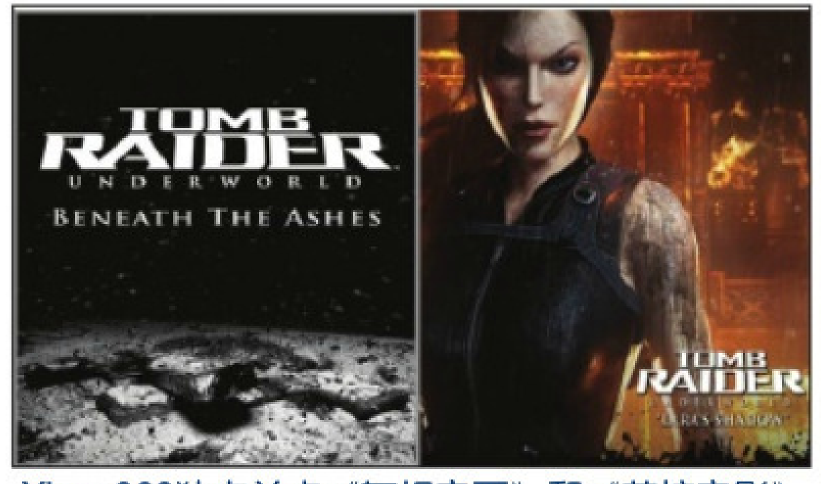
晶体动力与《古墓丽影》，谁成就了谁

不可否认，接手这款著名游戏作品，让晶体动力成了知名度较高的游戏开发团队，但没有晶体动力，也许就没有《古墓丽影》依然辉煌的今天。



《古墓丽影》游戏的两代制作小组标志

Core Design时代的古墓系列一直名列世界高难度游戏前茅，持续高升的关卡设计难度，要求严格的游戏操控，使得《古墓丽影》成了不少核心玩家才能完全掌握的作品。随着游戏市场接近饱和，《古墓丽影》需要拓展游戏玩家群体，吸收更多的初级玩家加入游戏队伍。晶体动力也许并不擅长制作让核心玩家才能满意的游戏关卡，它的作品多少会被一些玩家定位到“中看不中用”系列里，但晶体动力也有自己一套独特的东西。不同于Core Design游戏关卡设计上独具匠心，在游戏剧本打造和人物塑造上却显粗糙，晶体动力对游戏的定义不再是简单的攀岩、跳格子，而是一场实实在在、不同寻常的游戏体验。Core Design时代，劳拉给人最深的印象也许是一个手臂肌肉发达，胸部尺寸可观，爱耍酷的女人，她的冒险更多掺杂着个人目的，作为一个女伯爵，你偶尔可以看到她对文化历史的不尊敬，甚至是进行许多毫无意义的杀戮。这种纯游戏人物定位使得劳拉只是一个单纯的冒险家，而非贵族。晶体时代，劳拉随着改变的不仅是三围的尺寸和外貌，更多被突出的是她身上的贵族气质。晶体动力时代的古墓游戏，玩家更能感觉到劳拉变成了一个有血有肉的人，她也有悲痛复杂的往事，复杂的内心争斗，对历史文化的敬重，时时不忘高贵而幽默的腔调，甚至有不再所向披靡而被人痛扁的经历。劳拉从未变得如此真实，让人对她尊重的同时又对她的不凡经历唏嘘不已。可以说，晶体动力赋予了劳拉又一次生命，让我们真正认识了这位《古墓丽影》永远的主角。



Xbox 360独占关卡《灰烬之下》和《劳拉之影》

但不可否认的是，作为《古墓丽影》系列游戏特色之所在的关卡设计上，晶体动力还有很长的一段路要走。和Core Design在把文化内涵和关卡设计结合得天衣无缝比起来，晶体动力这种解谜和文化背景抽离式的设计方式，依然有待商榷。而且相同原理的机关反复出现，已经是令不少玩家抓狂的事。

晶体动力与《古墓丽影》，至少在此后的一段时间里都将是无法分开的两个名字。玩家因为《古墓丽影》而记住了晶体动力，晶体动力则通过《古墓丽影》证明了他们才华横溢的开发才能。曾有不少玩家设想，如果晶体动力能把Core Design的关卡设计师招到自己麾下，有了精巧的关卡设计，再加上晶体动力最擅长的游戏剧本，相信那将是一款史上最优秀的《古墓丽影》作品。就像《古墓丽影——传奇》开发初期把劳拉的创造者托比·加德邀至开发团队缔造出的辉煌一样。虽然这样的想法总是太过理想，但是所有关注《古墓丽影》的玩家都看到了，晶体动力在为了《古墓丽影》而在努力着、改变着，他们会像曾经的Core Design一样，创造出一个彻底属于晶体动力的新《古墓丽影》时代。

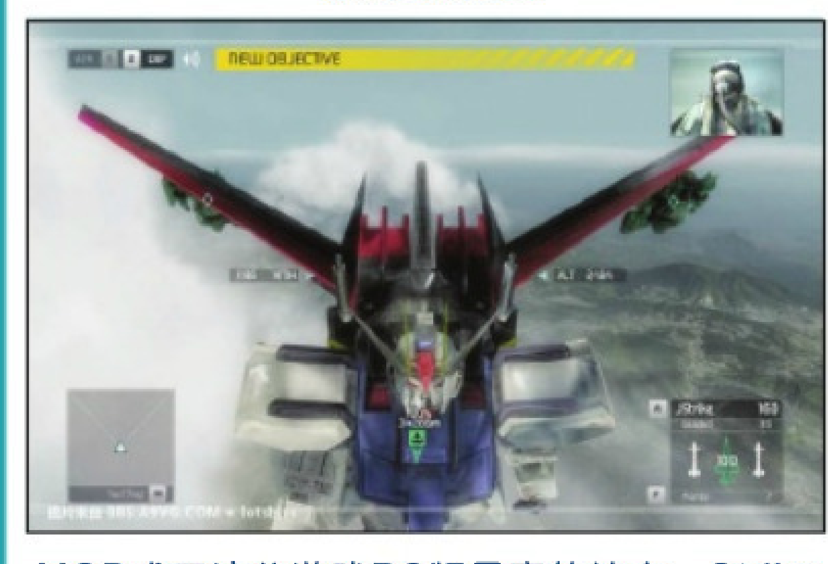

晶体动力全家福



魔鬼总隐藏在细节之中
——评《汤姆·克兰西之鹰击长空》

■上海 Tiberium


机体选择画面

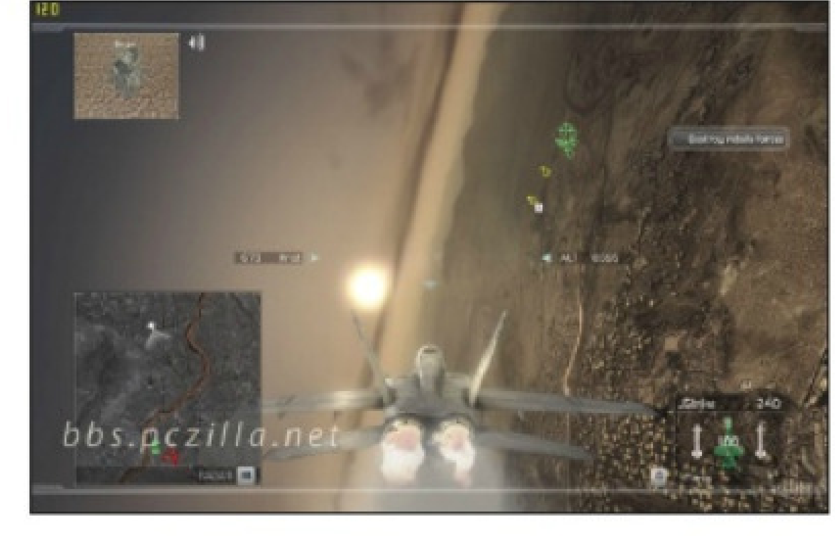

MOD成了这款游戏PC版最高的地方：Strike出现！

《汤姆·克兰西之鹰击长空》（以下简称HAWX）作为PC上极其少见的现代空战射击游戏，于今年3月份在PC/Xbox 360/PS3全平台上推出了。不同于我们习惯所指的“空战模拟游戏”（如比较有名的Lock On，或者更早的简氏系列），空战射击游戏以追求爽快度为主要目标，而UBI以往也推出过比如《炽天使》等二战空战射击游戏，但是现代空战射击游戏确是第一次推出，而PC上诸如此类游戏恐怕还要追溯到Novalogic的《F22闪电》系列以及直升机的《科曼奇》系列。然而由于HAWX的全平台特征，Console玩家就不可避免地要把它与Console上最著名的，也是一直在推出的空战射击游戏系列《皇牌空战》（Ace Combat，以下简称AC系列）系列所比较。接下来我将适度的结合AC系列谈一谈HAWX的优点与不足之处。

作为一款游戏，第一吸引人眼球的毫无疑问是其画面。不得不说，HAWX的画面是相当出色的。飞机上的光影，云雾效果，导弹的尾焰，爆炸的特效，都是非常优秀。当然，这要求玩家拥有一台比较好的电脑，但是HAWX的配置要求并不算特别高，比起“显卡危机”这种变态来说要低得多。值得一提的就是HAWX所大力宣传的引进了GeoEye卫星（没错，就是Google发射的那颗）所拍摄的卫星地图，这点让HAWX的地形几乎无可挑剔。在5000米高空驾机下望，HAWX里真实的崇山峻岭和高楼大厦非常令人感动。但问题就出现在了低空部分，特别是城市地图。如同Google Earth中我们把地图拉平了那样，HAWX中近距离所观看的城市地图基本上就是一片卫星地图中稀稀落落的插上几个房子，怎么看都觉得怪异。而且还有一个问题就是似乎地面景观和飞机的比例很有问题，飞机有差不多一栋大楼那么大，让人感觉十分可笑。不过在激烈的空战中这点其实都可以忽略的。

乍一看，HAWX几乎可以说是彻头彻尾地山寨了AC。在主机版的HAWX中其键位都和AC基本上一模一样。同样可以对空对地对海几乎万能的默认导弹，同样每种飞机都可以携带不同的特殊武器，几百发不知道从哪里变出来的导弹。同样的HUD/座舱/追尾三种默认视角，同样类似油门的节流阀控制。不过HAWX的飞机种类比AC要丰富得多，欧美俄三系的二代三代机几乎包圆。但是与AC6通过战役涨经验换钱买飞机不同，HAWX是通过挣经验升级来解锁新飞机。游戏中一共有40级，几乎可以确定光靠打单机战役是绝无可能升到40级解锁所有的飞机和特殊武器的，得在网上跟人斗才行。这也让这个游戏的耐玩性提高了很多。

HAWX的剧情么……虽然有汤姆·克兰西的名号支持，但实际上HAWX的剧情表现手法十分糟糕。通篇只有寥寥几封信来作为过渡，没有任何的CG过渡或者类似AC那样的任务简报兼剧情介绍，满屏的英文让我等英文尚算流利之人都没有兴趣看，更奈何国内还有不少英语困难的玩家。基本剧情从雇佣兵公司和美国本身打起



发动机口的热焰将画面都扭曲了


辅助关闭模式，Su47正在做眼镜蛇动作


多目标空空导弹，与AC差不多


雪风再临

来为主，虽然很有汤姆·克兰西的风格，但是比起AC那样层层铺排气氛烘托，还是落了下乘。

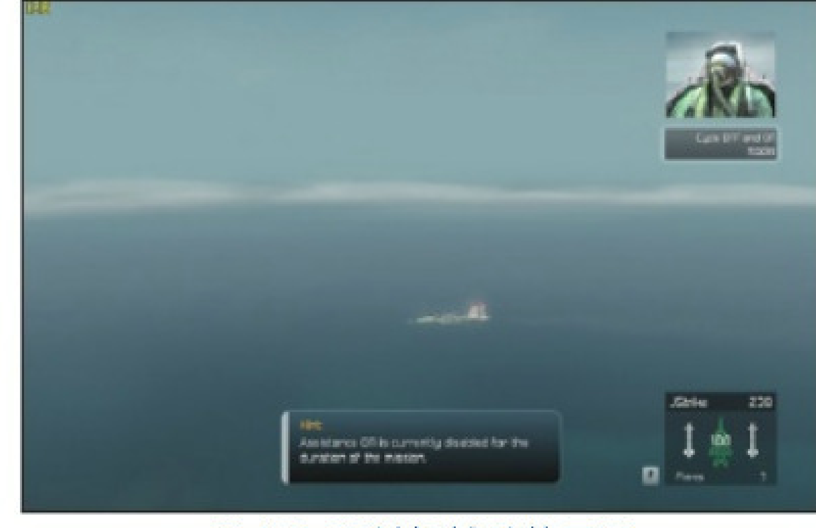
接下来要说的就是HAWX本身的系统创新，也是在玩家之中引起了极大争议的辅助控制系统。简单介绍一下这个系统：在HAWX的平时飞行当中，是处于游戏所谓的辅助控制开启的状态，在这个状态下飞机的攻角和速度都是有其限制的，你没法做出很花哨的机动来。而关掉了辅助控制系统，飞机的攻角和速度限制就打开了，这个时候你的飞机就可以做出极其花哨的机动出来，比如我们经常说的“眼镜蛇机动”等等。但是引起最大争议的是，在辅助系统关闭的情况下，游戏的视角会自动变成一种第三人称视角，你用一个旁观者的视角来看飞机的动作，而关于飞机的任何数据，包括高度、攻角之类一律欠奉。这样的确很酷，你能够在操纵的同时观看飞机的精彩机动，但是我个人却对这种视角实在无法苟同。作为一款空战游戏，无论怎么脱离现实，但作为“射击”游戏，总是需要能够精确地判断你的枪口指向吧？在空战中，这就是机头指向。在这种视角下，我们无法精确地判断和操控机头指向，这不光让空战变成了一场类似赌博的东西，机炮也基本上没用了，同时也很难非常直观自如地操纵飞机的动作，因为很难将飞机的方向和你操作的方向所对应起来。如果UBI做游戏的时候能够多考虑一下这一点，那么这个视角所造成的玩家的反感情绪想必会少很多。

HAWX还创造了一种模式，那就是ERS系统。按一个键，电脑就会自动给你计算出一条路径，沿着这条路径飞就可以达到预定的目标：比如攻击地面目标、绕到敌机身后、躲避导弹等等。这个系统的确对空战新手很有用，只需要跟随标识一步步来就可以完成多种多样的动作，在攻击地面目标时也很好用。但是在瞬息万变的空战战场上，这样的系统未必有用。但不管怎么说，这个系统对新手很友好，还是很有帮助的。

不过，说到游戏的不足之处，主要还是体现在细节上，都说“细节决定成败”，正是这些细节让HAWX和AC拉开了差距。相当多玩家抱怨这个游戏的驾驶舱视角，虽然每个飞机都做了驾驶舱视角，但是HAWX的驾驶舱视角最大的毛病就在于，它的信息显示几乎到了什么都没有的地步。驾驶舱仪表绝大多数是摆设，HUD上一片空白。AC6的驾驶舱虽然也不够真实，但所显示的信息还是跟HUD视角一样，是足够的。这让很多玩家不堪忍受放弃了座舱视角（包括我）。

既然是空战游戏，那就免不了说说气动。虽然作为一个空战射击游戏没有什么办法要求气动有多真实，但总得感觉像是在开飞机吧？在这一点上HAWX是极其让人失望的，按照一位玩家的话来说，就是有如开飞碟。在辅助开启的情况下所有飞机的默认空速全是1190KPH，从极其追求高速的YF-12到“飞行疣猪”A-10全是如此，这让人感觉十分无力了……类似Su25或者A10这样典型的低速攻击机都能轻松飞过音速，做出各种花哨的过失速机动，这哪是开飞机？做个小小的实验，在默认空速下将F-18直接拉到垂直爬升状态，空速没有变化，气动等于无。而这么多型号的飞机，其实开起来感觉没有多大差别。比较有意思的事情还有一个：无论你开的是哪一种飞机，速度有多快，只要给僚机下了攻击的命令，他们都能一溜烟跑得你连尾灯都看不见。在同样性质的AC中，可以很明显的感觉出各种飞机的差别，比如F-22的能量改变率就非常高，而AC6的隐藏机CFA-44由于其大后掠角的机翼的关系导致非常容易失速，这都是可以感受得到的。但是HAWX里，这些都没有。

HAWX在机体建模上也很不认真。虽然飞机种类包罗万象，但其中F-14A/B/D型号的机体建模都是完全相同的。F-15C和E型的建模也完全相同，而实际上它们一个是单座一个是双座，外形上有相当大的差别。可以使用的武器虽然多种多样，但是所有机体的武器外形一律相同，完全不能体现本机的特色。相比于AC6，其F-14所使用的远程导弹外形就是F-14特有的AIM54不死鸟导弹，而台风战斗机所使用的远程导弹就是流星导弹，每一架飞机都有其特有的导弹，发射导弹的动画也做得一丝不苟，F-22打开机腹弹舱发射AIM120使用的是弹射式，而发射近距空导弹就是用的导轨式。HAWX的导弹发射动画一律欠奉，甚至出现了类似YF23这样从进气口发射导弹的怪事。游戏中还出现了这样一种情况，在过场来支援你的飞机中，可以明显看出全部没有挂弹。虽然有些玩家可能会说，“只要游戏好玩就行了，不用管这么多”，但是这些细节上的差别决定了不同游戏的差距之所在。


F-15ACT关闭辅助的显示

总的来说，HAWX作为UBI在空战游戏类型上的开创性努力，不能说UBI所开发的辅助关闭或者ERS没有意义，但这个游戏就失败在UBI本身对于空战的理解性偏差上。“空中割草”或者只是一种追求爽快感的举动，但是AC能风靡这么久，必然有其原因所在。而UBI所不注重的那些细节，很多时候恰恰可以为游戏在观感上加不少分，也就因此拉开了差距。辅助关闭系统或许有趣、好玩，但未必是空战迷们想要的，UBI顽固地坚持一些不合理的设定，近期所推出的游戏或多或少都有这些毛病，这或许才是HAWX之奇形怪状的根本原因。P

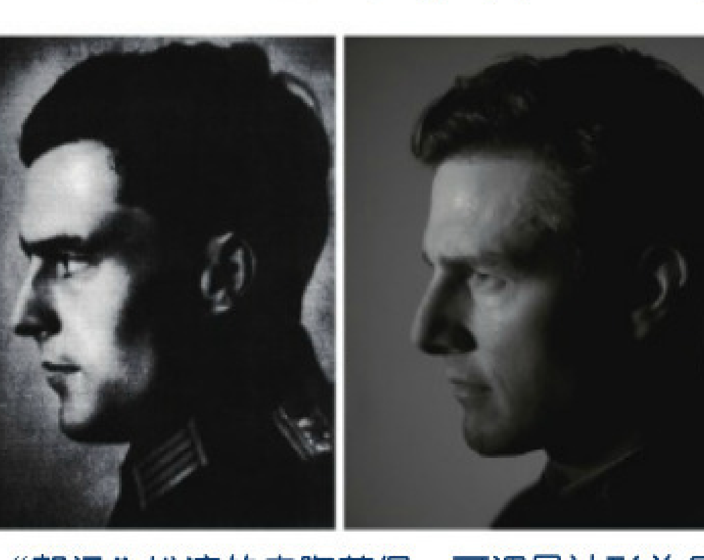


糟糕的座舱视角，空空如也啥都没有显示的HUD

封杀纳粹的垂死挣扎
——《刺杀希特勒》及其他

■江苏 十大恶劣天气

720事件——历史中的刺杀希特勒



“靓汤”扮演的史陶芬堡，可谓是神形兼备，一改以往的戏风

1944年7月20日，对希特勒残暴统治深恶痛绝的德军上校史陶芬堡，利用军事会议机会潜入希特勒的大本营——狼穴，他的公文包中携带有两枚炸弹。原定计划是在混凝土结构的堡垒中引爆炸弹，炸死纳粹魔头希特勒，让第二次世界大战提前结束，终止德国以及欧洲人民的苦难。但由于时间仓促，曾经在北非失去一只眼睛和一只手的史陶芬堡只装配好了两枚炸弹中的一枚，再加上当天气温炎热，希特勒下令作战会议在四面开窗的会议中心举行，这使得炸弹爆炸后的气浪大部分排出了室外。隔开藏有炸弹公文包和希特勒的一张橡木桌，更是直接避免了这个狂人的提前毙命。

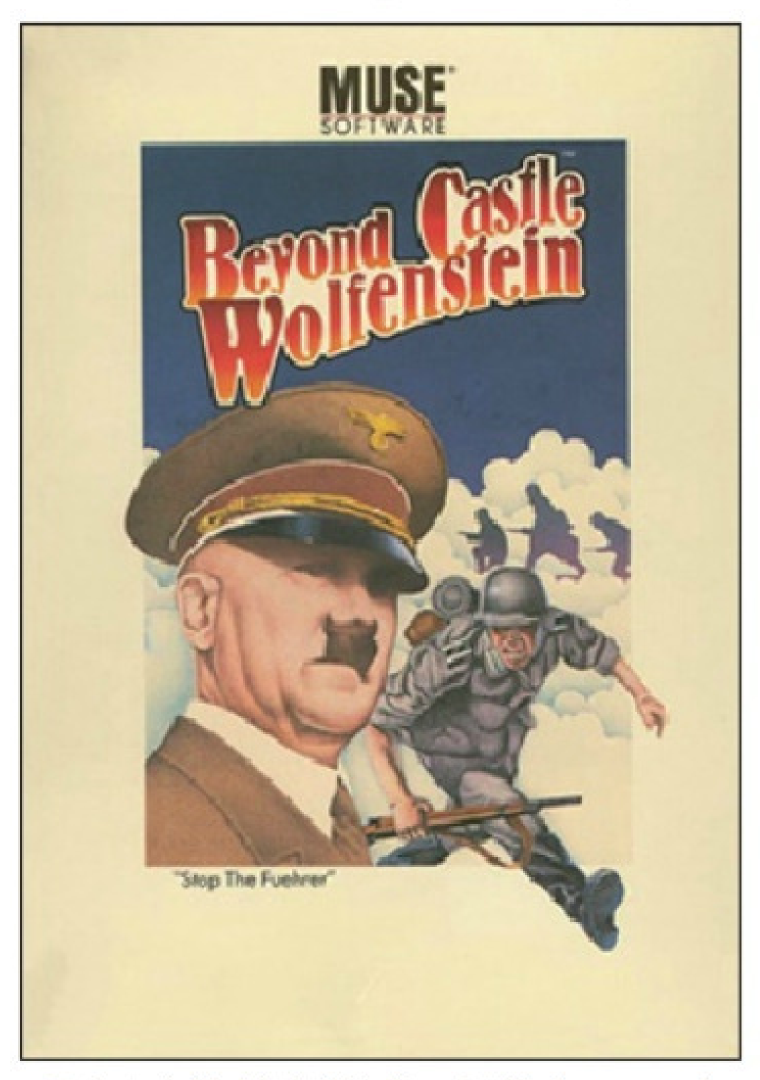
电影《刺杀希特勒》的角色们

在听到巨大的爆炸声响之后，史陶芬堡认为希特勒已经丧生，于是开始了接下来的行动：利用希特勒之前授权的“瓦尔基里”计划（元首遇刺之后军队为了防止高层叛变而制订的紧急预案），柏林储备军出动占领纳粹权力机关，逮捕党卫军实权派人物，以保卫纳粹政权为名完成政变。但在爆炸后3个小时的时间里，这一计划的总指挥——柏林储备军司令奥尔布里希特将军居然以无法确认希特勒是否已死为由按兵不动，待史陶芬堡赶回柏林之后，已经失去了这段黄金时间。尽管如此，延迟执行的瓦尔基里计划依然取得了一些成果，对元首宣誓过的德国士兵，在维护秩序的命令下，开始占领各个要地。但希特勒再度现身，他的电台讲话，让士兵们很快意识到自己在执行叛国者的命令，他们调转枪口，将参与这一计划的主要军官逮捕，当晚史陶芬堡就被枪决。在接下来的一周时间内，又有200人被处决，整个事件共造成超过5000名德国军官遭受牵连，他们中的绝大多数都献出了生命——这就是著名的720事件。

史陶芬堡舍生取义的精神，尤其在计划被延迟超过3个小时，依然拼死一搏，只是为了向世人表明，并不是每一个德国军人都是纳粹分子，这

种明知不可为而为之的气概，堪称军人最高价值观和正义感的完美体现。

《穿越狼穴》——最古老的刺杀希特勒游戏



最为古老的刺杀希特勒题材游戏——《穿越狼穴》

1984年由Muse Software制作的《穿越狼穴》，是最早以720事件为主题的动作冒险游戏，玩家扮演一名混入希特勒柏林秘密地下掩体的纳粹军官，任务是找到希特勒，并在他所在的房间布下定时炸弹，然后在爆炸前全身而退。游戏采用俯视角，玩家需要以潜入方式躲避敌兵的视线，主角的武器也从前作（1981年该公司推出的《狼堡》）中一出手就石破天惊的手榴弹，变成了更有潜入战味道的匕首。与5年后小岛秀夫开创的MGS系列相比，这款古董级的潜入游戏也有很多独到的设计。比如游戏中有利用身份进行掩护的机制，主角需要在场景中找寻金钱和通行证道具，在强制遭遇敌兵后，玩家需要出示正确的通行证（每张证件只能对应一个场景），或者花钱贿赂敌兵。如果出示了错误的通行证，或者所持金额不足，就会引发敌兵的追杀和警报大作的下场。

《狼穴3D》——刺杀希特勒

WOLF 3D开创了FPS这一游戏方式。这一作品在国内被翻译为《刺杀希特勒》，源于最后游戏玩家要面对希特勒本人，他在游戏中的形象是一个装备有火箭背包、动力盔甲和双加林机枪的超级Boss。虽然主角BJ在游戏中杀死了希特勒，但这一行动也是误打误撞的结果：盟军总部获悉纳粹最高统帅部正在秘密策划一个可能扭转战局的神秘计划——Eisenfaust行动，为了获知这一计划的细节，派遣情报员William Blazkowicz（BJ）前往敌后调查，结果将其送入虎口：BJ不幸被捕，被关押到戒备森严的狼堡中。在击杀守卫之后，他获得了一把手枪，利用这一武器，他杀出了狼穴，并在另一个德军要塞——Hollehammer城堡中发现了计划确实存在。这是一个研究不死军团扩充纳粹力量的罪恶计划，在这里，BJ遭遇到了僵尸们的疯狂攻击。在杀出一条血路之后，BJ最终进入了希特勒的总部，并将这个魔头一举击杀。

《红色警戒》——刺杀希特勒的悖论

当初720事件中，几乎每一个参与者都不相信杀死希特勒就可以中止纳粹德国的生命。在希特勒丧命之后，戈培尔、格林、希姆莱等实权派人物依然会继续这场全人类的灾难战争。整个计划原定将希特勒和其选定的继承者——希姆莱一同在会场炸死，然后启用“瓦尔基里”计划，以镇压叛变为名解除党卫军的武装，在史陶芬堡发现希姆莱并不在地堡中之后，甚至对是否继续实施刺杀行动产生了动摇。因为他们知道，单单杀死一个希特勒，必然会有维持这场群魔乱舞大戏的“希特勒第二”“第三”的登场。

一个被承认是真的命题为前提，设为B，进行正确的逻辑推理后，得出一个与前提互为矛盾命题的结论非B，这就是“悖论”的概念。作为第二次世界大战的发动者之一，导致数千万无辜者丧生的元凶，刺杀希特勒的必要性看似是无需任何质疑的，但是杀死这个疯子之后，是否可以避免一场人类浩劫的到来，抑或是减轻这场灾难对人类的伤害？《红色警戒》系列正探讨了这一悖论。

1946年，第二次世界大战的硝烟已经散尽。新墨西哥州原本用于测试原子弹的试验场上，爱因斯坦利用他所开发的时空转移装置，回到1924年的德国，见到了刚刚因为啤酒馆政变而被关押9个月的希特勒。在一次跨越时空的握手之后，希特勒灰飞烟灭，爱因斯坦也回到了1946年。结果看到了他意料之外的景象：纳粹德国没有存在于历史之中，取而代之的是美苏两个集团为了争夺世界霸权而“提前”大打出手，正在进行着一场“另类”的第二次世界大战。



《转折点——自由的沦陷》中，纳粹的海狮计划实现了，原因不是希特勒这个狂人的死亡，而是丘吉尔首相的提前去世

《战争前线——转折点》更是将希特勒的死，作为了纳粹德国命运的一个转折点：二战开始后不久，希特勒就遇刺身亡，一个新元首上台。与希特勒的暴躁、疯狂和激进相比，他的这位继任者果敢冷静，不会被眼前的胜利冲昏头脑，更不会四面树敌，让第三帝国同时应对多个强劲对手。德国集中全力进攻欧洲的劲敌英国，不久之后，希特勒曾经计划的“海狮计划”（登陆并占领英国全境）成功，英国沦陷，二战朝着截然不同的历史轨迹发展，杀与不杀希特勒的悖论，被这两款游戏呈现得淋漓尽致。如果再掉点书袋，刺杀希特勒中止二战，这就是一种典型的唯心史观，它夸大了希特勒个人的作用，看不到这场战争实际上是帝国主义各种矛盾不可调和后爆发的剧烈冲突。即便杀死了希特勒，也必然会有更多希特勒式人物的粉墨登场，也许历史中出现的这个疯子，才是上天给这场不可避免的灾难安排的最好礼物，毕竟他的疯



历史中纳粹德国企图实施的海狮计划

狂，让超负荷运转的纳粹战争机器加速走进了崩溃的边缘。

纳粹僵尸——纳粹的超自然力研究

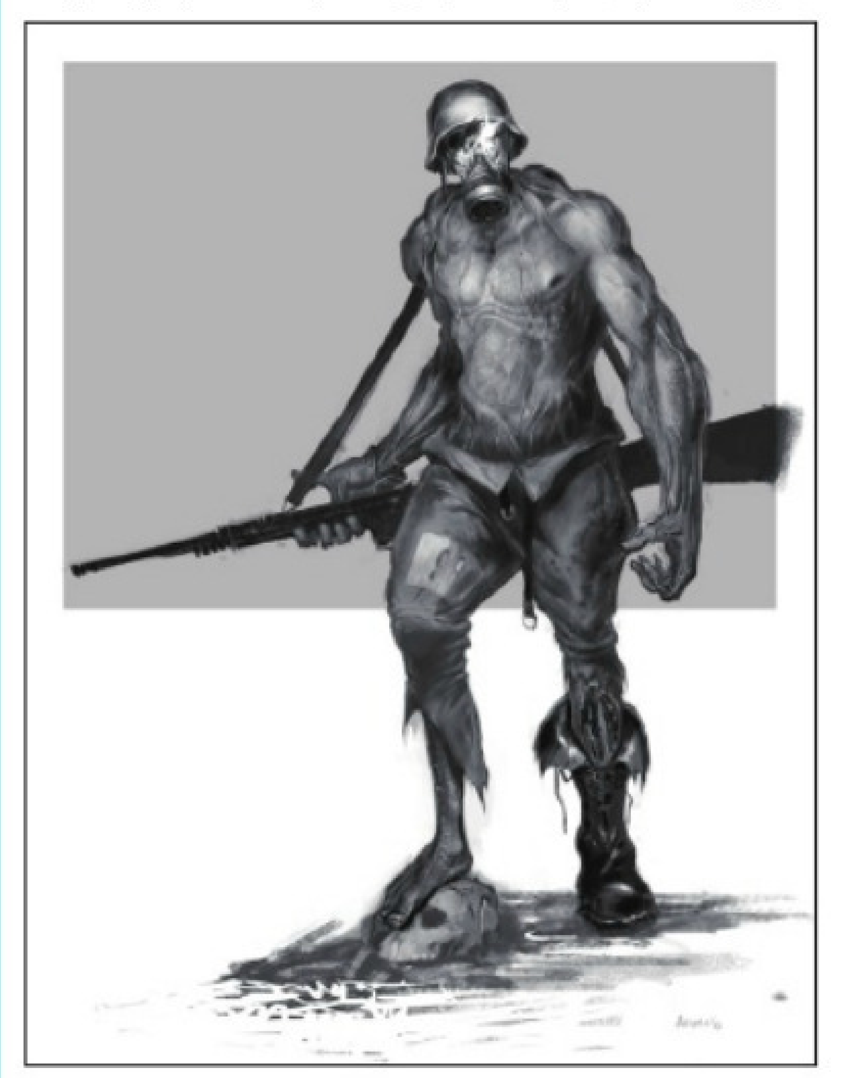


影视作品的纳粹僵尸与人类的冲突，大都放在了当代的时代背景之下

为数众多的二战幻想题材影视和游戏作品，都不约而同的将纳粹设定成一个热衷于前卫科学和超自然力研究组织，这不仅仅是巧合，而是有着深刻的历史背景。

二次世界大战的两大轴心国——日本和德国在战略资源和兵员储备上与盟国相比并不占任何优势，为此它们都试图通过局部优势来压倒对手。不同于日本对海军的赌博式投入，德国试图研发高科技装备，诸如MG42机枪、军用迷彩、V2导弹、喷气式战机等装备，从纯粹军事技术的角度来看，也影响了接下来半个世纪的军工产业和战争模式。除此之外，纳粹还希望通过超自然力量来加速其称霸世界的速度。1943年纳粹德国败局已定，并没有使这群法西斯恶魔放弃空想，相反的是，现实中称霸世界梦想的破灭，更加促使他们将扭转局势的赌注放在了根本不存在的超能力研究上。纳粹的二号人物，党卫军总指挥、纳粹德国秘密警察头目（盖世太保）——希姆莱，曾经成立许多特殊研究会，网罗了一大批科学家、江湖术士和宗教人事，最为著名的就是“祖先遗产协会”，以对各种传说中的神器进行研究，将实现大逆转的希望，寄托在这些只存在于后人拍摄的电影和制作的游戏中的神秘力量上。希特勒非常痴迷于能够赋予凡人不死之身的神力，他对圣杯非常痴迷，也组织“祖先遗产协会”根据历史和宗教典籍找寻圣杯的下落，这恐怕就是《达·芬奇密码》故事的最早演绎者了。《印第安纳·琼斯之圣战奇兵》的故事，也是以这一真实历史为原型所进行的艺术加工，片中的希特勒甚至出境与琼斯父子二人不期而遇，他还很认真地将这对素未谋面的死对头视为自己狂热的支持者，还为老琼斯献上签名，成为了片中最为经典的搞笑场面。

纳粹僵尸，正是流行文化以这一历史背景进行加工创作的产物。纳粹僵尸同本刊4月中僵尸文化专题中介绍的“罗梅罗僵尸”有着显著不同：纳粹僵尸并不仅仅只是丧失意识、只知道四处撕咬人肉的行尸走肉。纳粹僵尸看上去更像是抛去了属于人的感觉、情感、需要，可以不眠不休，只知道机械执行命令的战争机器。即便已经变成了僵尸，它们依然保留了军人的特征，包括极端的组织性、纪律性，和不完成任务誓不罢休的精神。或者说，它们比真正的军人更加“军人”，是专门为战争而生的邪恶生物。除了二战题材的动作冒险游戏以外，甚至就连一向以写实著称的《使命召唤》系列，也在其最新作《战火世界》中加入了“纳粹僵尸”这一模式。



纳粹僵尸同“罗梅罗僵尸”有着显著不同，它们更像是更为纯粹的战争机器

在《杀出个黎明——僵尸文化解析》一文中，我们分析了僵尸题材娱乐产品剧情设置上的固定套路和各种“潜规则”。有趣的是，“纳粹僵尸”题材在影视和游戏这两种娱乐载体中的剧情模板却有着截然不同的套路：用于被动欣赏的影视存在带入感上的先天不足，除了编导的技巧来弥补以外，更多的编剧选择将纳粹僵尸这一二战背景下的产物跨越时空，放在当代我们熟悉的时代背景下，以激发观众的恐惧感。如英国动作电影《前哨》中，一支私人武装前往东欧的一个二战地堡调查，结果遭遇了盘踞在这里的纳粹不死军团的攻击，最终全军覆没；挪威惊悚电影《红雪》描述了一群挪威少年登山滑雪，不想却惊醒了沉睡在这里的一群纳粹僵尸。为了保命少年们拿起电锯、斧子、机枪等武器，与这些嗜血狂魔决一死战。在互动操作的游戏作品中，将玩家的虚拟提升置身于“货真价实”的德国法西斯的魔窟之中，才是最好的刺激肾上腺激素分泌的方法。二战背景下的纳粹僵尸题材动作冒险游戏，其编剧也更为宽松。对抗纳粹不死军团，自然也非一般角色可以上阵：在《超能战士》中，阵



《地狱男孩》中的主角，正是当年纳粹神秘实验的产物

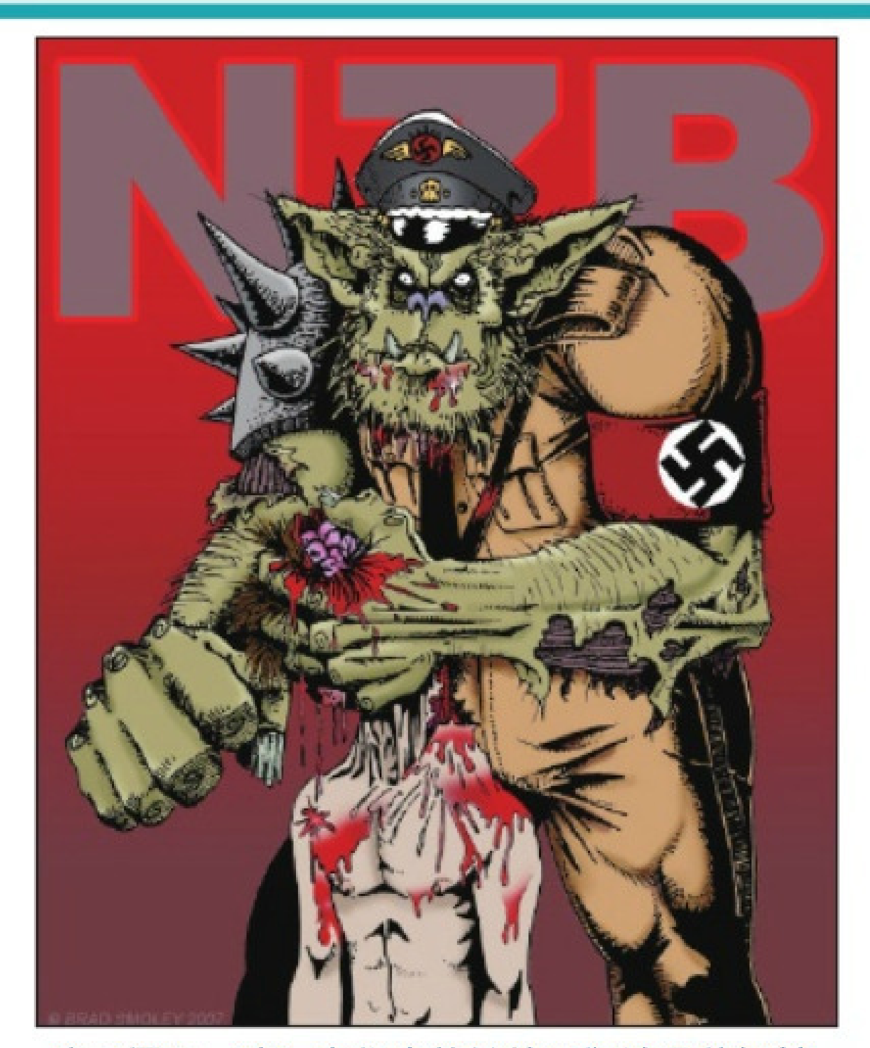


纳粹僵尸



纳粹僵尸的主角通常身穿党卫军制服，这也是对真实历史的一种扭曲再现

亡的纳粹士兵Karl Stolz被党卫军秘密研究所改造成不死生物，觉醒后的他决定不能在“死后”依然还要为这群恶魔卖命，他选择与德国地下反抗组织一道加速法西斯的灭亡。在《吸血莱茵》系列中，纳粹控制了一支由吸血鬼和僵尸组成的不死军团，消灭它们的使命，就落在了同为吸血鬼一族的莱茵身上。在《德军总部》系列中，本身乃是凡人的盟军强力士兵BJ，硬是靠浑身是胆的狠劲，外加他那标志性的火焰喷射器，成为了纳



除了僵尸，流行文化中的纳粹还制造各种怪兽用于扩充自己的邪恶力量



经典的纳粹僵尸形象

粹超自然研究的克星。《重返德军总部》的最终Boss，正是热衷不死士兵研究的希姆莱，至少在这个系列所描述的“历史”中，纳粹的一号和二号人物均被斩落于BJ马下。在即将发售的最新作中，他更是要阻止纳粹将平行空间邪恶力量引入现实世界的“黑日”计划。

尽管历史上没有纳粹打造僵尸军团的证据存在，但纳粹僵尸这一文化符号，也并不完全是后人凭空想象的产物，从某种意义上来说，纳粹僵尸也是对希特勒极端种族主义的扭曲反映。早在啤酒馆政变后的牢狱生活之时，希特勒就在《我的奋斗》一书中认为，“雅利安人，亦为现代的日耳曼人，是继承神志之民族，地球上最优秀的人种。”在纳粹上台之后，希特勒极力鼓吹他的人种理论，而希姆莱则成为了其理论的具体实施者，除了亲手创立了后来遍布欧洲的集中营以外，他规定党卫军成员必须是纯正的雅利安人种，包括发色、眼珠的颜色和身高，都有统一标准，他还创立了臭名昭著“生命摇篮”计划，由党卫军选中的“纯粹雅利安”妇女负责生产第三帝国的未来精英。

之所以纳粹对雅利安人的纯洁性有着如此狂热的偏执，源于希姆莱相信雅利安人就是神话传说中曾经创造过灿烂文明，最终沉入大海的亚特兰蒂斯居民的后代。在真实历史中，公元前3000年，为了寻找新的水源和牧场，当时还处于游牧部落的雅利安人开始不断向外迁徙，向西进入欧洲大部分地区，向东深入欧亚的腹地、向南则伸入西亚和南亚，在人类历史上形成了规模巨大的世界性的游牧部落迁徙浪潮。而希姆莱则认为，南亚地区居民的雅利安人种特性，是因为“祖先”亚特兰蒂斯人在故乡沉没之后所选择的第二故乡。尽管纳粹分子相信北欧和日耳曼诸民族是目前最为高等的人种，但他们也认为正是因为自己的祖先同劣等民族通婚，导致今天的雅利安人失去了“神力”。为此，一方面要通过种族屠杀、“生命之源”计划来“纯净”雅利安人的血液，另一方面则要寻找先祖留下的“神器”来激活自身的神力。希姆莱相信，“神器”正是被“祖先”们乘船带到了南亚。为此，1938年，希姆莱派遣以博物学家恩斯特·塞弗尔和人类学家布鲁诺·贝尔格为首的“德国党卫军塞弗尔考察队”奔赴我国西藏地区，此次考察中发现的藏民的雅利安人种特征，通过带回的石膏模型展现给了纳粹高层，而考察队通过藏民之口获知的关于“地球轴心”的传说，更是让希姆莱大喜过望。希姆莱相信，“地球轴心”能够让纯正的雅利安人身边形成一道生物力场，它就是将党卫军变为不死的神族部队的钥匙。随着1943年在苏德战场上的节节败退，纳粹德国已经是强弩之末，希特勒和希姆莱更是将扭转局势的希望，放在了传说中这个具备任意操控时间和空间能力的神器上。为了能够找到“地球轴心”，让纳粹德国回到1939年的巅峰时期，同时改变一系列曾经犯下的战略失误，由海因里希·哈勒率领的纳粹5人探险小组秘密第二次奔赴中国西藏地区，但等待他们的并不是“神器”，而是驻印英军的逮捕。至此，纳粹妄图在中国西藏找到开启神力钥匙的企图也彻底落空。或者说，这一妄想狂们设计的计划，从一开始就注定了失败的结局。2002年由Rebelmind工作室推出的动作游戏《纳粹的阴影》，就是以这段历史为原型，讲述了英军的Grom少校率领游击队抗击纳粹在中国西藏找寻神秘力量阴谋的故事。



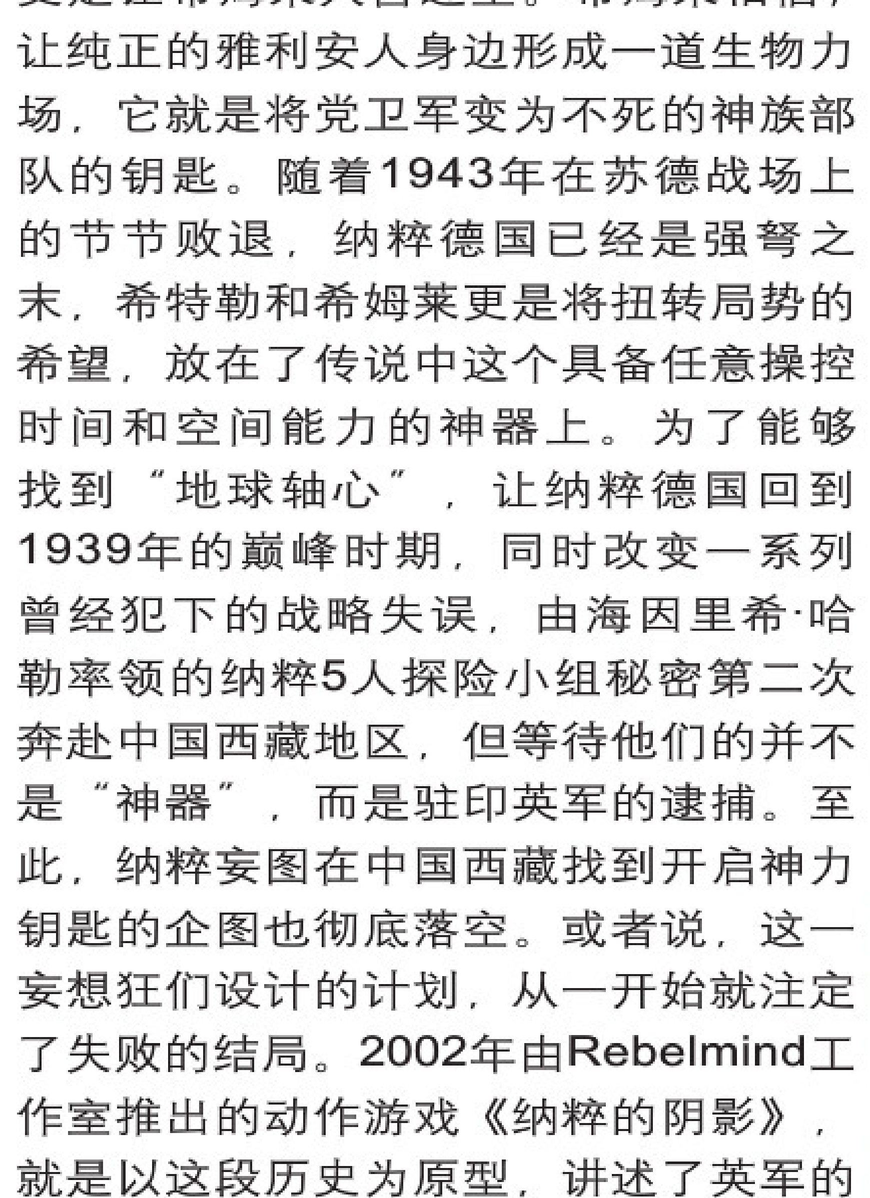
希特勒神秘力量研究的推动者——党卫军领袖希姆莱



英国动作电影《前哨》



鬼影幢幢



结语

希特勒这个集人类所有野心、癫狂和邪恶气质的魔鬼，最终没有死在刺杀者的枪口下，在面对正义力量的围剿之下，他选择了自杀。即便在1945年4月30日3点30分饮弹身亡数小时之前，他还对自己曾经寄予厚望的超能力量研究念念不忘，亲自下令枪杀赴中国西藏探险队带回的喇嘛，并且要求党卫军将收藏在恺撒大教堂的郎基努斯之枪尽快转移，因为在1912年希特勒第一次见到这把传说中刺死耶稣的圣枪之后，就执著地相信持有“圣枪”的领袖，可以具有统治世界的终极力量，他并不希望“圣枪”落入盟军之手。在电影《康斯坦丁》（地狱神探）的片头，从墨西哥发掘出的郎基努斯之枪，正是被一面纳粹党旗所包裹。巧合的是，当天下午1时，美军占领了凯撒大教堂，夺走了圣枪，两个多小时之后，它的主人就一命呜呼，不知道这算不算是一个绝佳的讽刺，又或许总是造化弄人，或者说在正义终将战胜邪恶的历史潮流之下，“冥冥之中，自有天意”。P



变的世界，不变的精神
——也谈ESWC倒掉之后

■北京 两把宣花大斧

前言

如果说经济形势的江河日下对电子竞技领域有什么伤筋动骨的影响，除了“MYM”魔兽战队的两次“崩溃”外，就是ESWC的倒闭。当年叱咤风云的四大电竞赛事CPL、WCG、WEG、ESWC，现在只剩WCG在支撑。也许三星已经摸到了运营的诀窍，也许WCG是唯一一个由综合型厂商支持的比赛，也许……也许电子竞技真的到了一个命运的隘口。

ESWC为何死去

据消息称，ESWC运营公司Games-Services于2009年3月30日向法国巴黎法院申请破产，4月2日法院宣布Games-Services正式破产，所有员工以及管理层全部离职。3月21日，Games-Services首席执行官Matthieu Dallon刚刚宣布因为金融危机而将推迟ESWC2009世界总决赛的开赛时间，但是，ESWC最终还是没能熬过这个电竞的寒冬。

目前，Games-Services正在清算和拍卖公司财产，Electronic Sports World Cup和Overgame两大赛事品牌也在其中，但目前的经济状况下，很难找到买家。在目前经济形势低迷的情况下，或许2009年夏天，陪伴了全世界近3亿游戏爱好者长达6年的ESWC，从此将在历史舞台上消失。

这不是一个愚人节的玩笑——自从NVIDIA不再是ESWC的首席赞助商之后，这个译名“电子竞技世界杯”的世界级赛事已经没有了更多的底气。ESWC2008世界总决赛“出人意料”地移师美国圣何塞，主要原因之一，是首席赞助商NVIDIA同期在美国举办的“NVISION大展”。ESWC2008世界总决赛当时从合作层面上看，仅仅是作为NVISION展会上的一项推广活动（至少从“一项世界级的电子竞技赛事作为展会的一部分”来看，ESWC意义上就矮了一截）。也许是这个原因挫伤了高卢人脆弱的自尊，当时的总决赛，因为经验不足、准备工作的漏洞以及人员调配等种种因素，现场气氛平淡乏味，观众人数、爱好者的关注度和厂商的期望值大相径庭。2008年下半年美国金融危机引发的经济衰退，是NVIDIA抽身的一个重要诱因，当然，赞助ESWC并未获得NVIDIA所期望的回报，是一个非常合理的理由。



ESWC2008是最后的辉煌

反观NVIDIA，在ESWC创建之初就提供赞助，一直是忠实的幕后支持者。ESWC能够快速成长，与这家显卡厂商密不可分。问题的关键在于，ESWC的运营公司Games-Services忽略了这项比赛以及自己的赞助商和WCG的区别——这可能是所有电子竞技赛事运营者所没有看到的。

首先，三星集团不是一家单一业务公司，也不是一家单一类型产品公司，其业务群之大、复合型生产能力之强、产品种类之多，注定了它具备丰富的盈利模式，这不是NVIDIA所能相比的。其次，WCG以及三星运营WCG，是在国家支持的大背景下产生和发展的，三星在政策、媒体、受众等各方面，都能得到一定的倾斜，这与纯商业运营的CPL、ESWC完全不一样。CPL依赖于游戏厂商、ESWC依赖于硬件厂商，这都是不争的事实，因此也不难理解，当整体经济发生这样那样的问题时，电子竞技赛事就成了没奶的孩子——等死。


ESWC2006盛景


电视转播有这么强就好了

上面的话，说起来可能让人感觉过于沉重，但足球有国际足联、篮球有NBA管理层，电子竞技没有一个共同的、世界性的组织来引导和管理，国家支持只能是最现实的做法。在亚洲金融风暴的时候，韩国政府决定大力扶植电子竞技产业，而且《星级争霸》一下子涌现出Grrrrrr、

Boxer、iloveoov、NaDa这样健康而向上的巨星，根本不用通过繁琐的造星程序，就形成了宣传效果，做成了产业后，说“蒸蒸日上”可能言过其实，就算是自己玩自己的一套东西，也游刃有余。所以CPL、ESWC这样的大赛，高潮时很轰动，大群的电竞玩家“心向往之”，但是给赞助商的回报太少，最终被迫解散，很正常。

恒定而成熟的赛事需要磨炼，要经历产业的成熟。网络发展让赛事管理和组织日新月异，将来线下是主流，还是线上为主导，依然都是未知数，目前蹒跚学步的电子竞技，显然无法界定“成熟比赛”的含义，因此ESWC的死亡，未尝不是一件好事。

俱乐部的今后



这一幕已成黄花

到目前为止，不只是比赛，电子竞技的基础——玩家，也在流失。天才选手当中，像Boxer那样服完兵役还能回来的，除了他自己之外，基本没有。当年霸王Zad与Grubby同场竞技被淘汰，Grubby打出了“Don't leave me alone Zad”的字样，不愿意同为兽族高手的Zad黯然退出“魔兽Ⅲ”的舞台，但霸王还是选择了兵役。2008年，风光如MYM俱乐部者，魔兽分队拥有Moon、Grubby等天王巨星，依然免不了解散的命运。

让我们来看看MYM短暂但惊人的历史吧。总部设在丹麦首都哥本哈根的电竞组织Meet Your Makers（MYM），前身是一支娱乐型CS战队，经过近9年的摸爬滚打，MYM发展成多元化的电子竞技俱乐部，在招募了波兰劲旅PGS之后，MYM的CS和魔兽分队一度强大得“令人发指”。然而2009年1月，MYM俱乐部的母公司ESNation A/S宣布解散麾下的《魔兽争霸Ⅲ》和《星际争霸》分队，最后又解散了CS分队。在MYM正式宣布倒闭之后，带领着原MYM的新公司Frontspawn Aps曾经短暂重组MYM的魔兽分队，不久也宣布停止运营，Grubby、Happy和Ciara再次成为了自由人。

一朝“恐怖如斯”的MYM，曾经有过天价年薪签入Moon的壮举，随后又从英国4Kings吸纳了Grubby，被玩家称为如同欧洲豪门皇家马德里一般强大的巨舰。而MYM旗下的两支分队，成绩也说得过去，特别是2008WCG《魔兽争霸Ⅲ》世界总决赛，Grubby和Moon的夺冠战成为MYM的“自家内讧”，更是让这支俱乐部站在电子竞技的新闻顶峰。

极其讽刺的是，被称为“电竞皇马”的俱乐部或者战队，都落得个解散或者消亡的命运，昔日曾有中国的“CS皇马”5E，结果CPL2004中国区选拔赛后消失；后来又出现中国“电竞皇马”wNv，结果在2009年也面目全非，看来这“XX皇马”的称呼，就好比毒药一样，弥漫全球。包括AMD公司宣布终止与德国豪门mTw合作，拥有全球最著名的CS战队和上届ESWC魔兽项目冠军的mTw，2008年在CS项目上横扫了一切列强，竟然也失去了赞助，如今经济形势进一步低迷，不知道mTw今后将何去何从。

魔兽选手和星际选手一样，因为个人参赛，所以极易出成绩，也极易走红。中国的魔兽选手，如果能像Sky那样常胜，只要不和俱乐部分成，靠奖金就过得很滋润了。所以拥有冠军级选手的魔兽俱乐部，“本来应该很红”——注意，这只是我们的幻想而已。《魔兽争霸Ⅲ》在场面上和《星际争霸》很类似，直观、精彩程度层出不穷（只有人口上限不及《星际争霸》，导致场面不如星际那么宏大），从受众传播的角度讲，比CS更容易理解，按道理，转播起来会非常受欢迎。可惜的是，转播比赛的主体，正是这个产业链上最主要的环节之一。



亚洲人的舞台

不夸张地说，在韩国，星际比赛有“国家机器”在推动，广告、电视转播、媒体包装，一应俱全；魔兽的比赛，普天之下，只有中国的民间玩家在支持，两相比较，孰高孰低，显而易见。在电视转播上，《星际争霸》的发展大大超前于其他项目，韩国俱乐部从中得到的收益也多得多；中国玩家只能看看满是马赛克的巴掌大的视频，还要忍受带宽不足的缓冲，对于战队、俱乐部而言，没有电视转播的支持，收益根本无从谈起。更不要说在欧洲，在商人的眼里游戏只是游戏，电竞发展到了极限，也还是游戏，要想发展到如同足球、篮球那样的层面，还不知道要多少年……

现在各种消息都在报道：AC米兰有经济危机，要卖卡卡；曼联负债几个亿，要卖C罗；皇家马德里也经营不善，急需弗洛伦蒂诺这样的巨头“钱来支援”。电子竞技俱乐部出现了危机，能靠卖谁来解决资金问题？NBA经营不善，球员可以降薪，缩减开支，球队可以引进多个资方，输血自救，电子竞技俱乐部背后，又有几个公司在支撑呢？游戏还是游戏，玩家还是玩家，世界还是这个世界，竞技的精神也没有变，因此电子竞技俱乐部兴衰，选手冒尖和退役，在行业发展初期，根本就是像《多收了三五斗》那样“真是寻常而又寻常的”。我们不能期待现在的电子竞技和足球产业一样成熟，那是意淫。不过，我们还是要感谢Moon、Grubby、Sky等天纵奇才，为我们带来了美好的回忆。

电子竞技发展到今天，已经超过了10年（从1997年有CPL开始算起），其中比赛层出不穷，山头林立，但目前来看，只有WCG算坚持了下来。中国中超联赛尚且有央视《足球之夜》为其做“中超10年”，电子竞技最终是否有人为其作史，还是一个未知数。“50年后当你回首往事，你不想为没有同我上这辆车而感到遗憾吧？”是的，50年以后，我们会为见证了ESWC的倒掉而唏嘘，也会为经历过MYM的死亡而感慨，当然，我们更会高兴地向儿孙辈讲述Moon、Grubby、Sky的“三巨头”时代，那是混沌初开的电子竞技所带给我们的欢乐。P

先知中期Tower Rush暗夜精灵战术详解

■辽宁 Fiya.Grrrr

暴雪于前些日子推出《魔兽争霸III——冰封王座》1.23版补丁，新补丁没有对游戏的平衡性做出任何修改，仅仅是修复了一处地图的验证漏洞。所以，一些1.22时的战术打法完全可以拿到1.23来使用。暗夜精灵很早以前在对抗兽族的过程中就占有优势，在早期的版本中，暗夜精灵选手往往采用三远程单位对抗兽族。自从Moon把“吹风流”和“熊鹿流”这两种战术完善以后，不少暗夜精灵开始采用这两种战术对抗兽族，而且屡试不爽，令兽族玩家头痛不已。传统的兽族对抗暗夜精灵的主要战术是剑圣配合二发英雄牛头人酋长或者暗影猎手，部队组合为兽人步兵、狼骑和白牛再加上少量科多兽。下面笔者要介绍一种冷门战术来对抗暗夜精灵，那就是先知中期Tower Ruck（以下简称TR）暗夜精灵。

开局首先是走常规路线，英雄祭坛→地洞→兵营，前期别忘了派一个农民探路。英雄祭坛好了造先知，兵营造好后出一个兽人步兵然后升级基地。先知出来后有两种选择，对手如果是在TM、TR这两张地图的近点，而且选择弓箭手开局大树配合练级的话，你要是对自己的操作有信心可以带上刚出来的那个兽人步兵直接去干扰他练级，但是注意不能让暗夜精灵的小精灵同时爆掉你的两只幽灵狼，你可以一个狼溜进对手基地攻击小精灵，另外一只狼配合兽人步兵和先知攻击他的弓箭手，这样可以严重打乱他的发展节奏。对手的恶魔猎手喜欢抽你魔就让他抽好了，可以消耗他的井水，骚扰的同时家里别忘造商店补给，待先知血少魔少了就回家补给，之后可以继续前来骚扰。

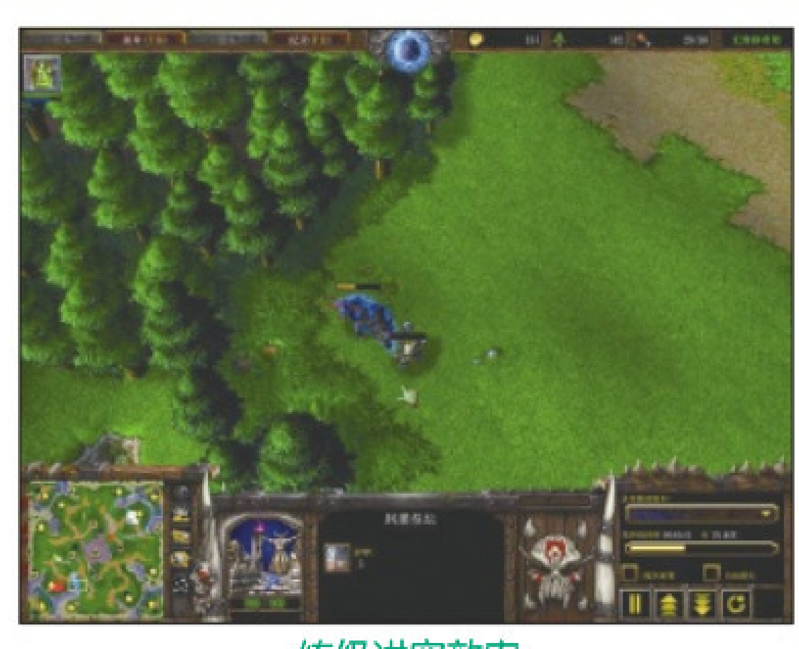
还有另一种选择，如果对手距离比较远或者对手恶魔猎手前来骚扰，那么你要避开恶魔猎手的骚扰去练级。练级要讲究效率，先知召唤完的两条幽灵狼可以配合一个兽人步兵清理一个小点，同时先知直接去下一个点准备再次召唤狼练级（时刻注意小精灵）。如果对手也在练级（他没来抓你的话那肯定就是在练级了），那么你的先知到达2级后就要去阻止对手的恶魔猎手到达3级。如果对手采用中立开局，那么先知前期直接过去骚扰他练级。

战局发展到这个时候会出现两种情况。第一种情况是对手采用女猎手开局，面对这种情况，造完4个兽人步兵后造一个战争磨坊（为中期TR做准备），然后2本基地建好后出暗影猎手，第一技能升级蛇棒，家里依靠建筑布局可以轻松挡下暗夜精灵中期双英雄带领女猎手的压制。2本建好后造一个兽栏，兵营里出投石车，兽栏出科多兽。当有一个科多兽和一个车子的时候带上4个苦工去对手家TR（可以把回程卷轴卖了），科多兽可以吞噬鹿或熊，车子对没变身的熊和鹿都有很大杀伤力，还有暗影猎手的蛇


吹风流令ORC玩家头痛不已


英雄祭坛好了训练先知


前期避开对手的骚扰去练级


练级讲究效率


配合暗影猎手的蛇榜很容易打退对手2本的压制

棒对女猎手、小鹿还有熊的杀伤也是十分巨大的。暗夜精灵将很难扛下这波攻击，塔一建好，对手基本上就面临输局。对于女猎手开局的这种打法，无论中期对手走熊、走鹿还是走三远程单位都可以这么打。时刻注意阵型，还有对车子的操作。

第二种情况是对手采用弓箭手开局，那么造完第4个兽人步兵就不要造战争磨坊，而是把造磨坊的钱去商店买鞋和显影之尘。当2本建好了以后雇佣那迦海妖，然后把先知买来的鞋给那迦海妖。同时再造战争磨坊和兽栏。2本建好后暗夜精灵通常也会到酒馆买英雄，你可能会与对手在酒馆处遭遇。此时我方部队组成应该是先知、那迦海妖配合4个兽人步兵，而对手是双英雄配合4到5个弓箭手。正常情况下暗夜精灵是打不过你的，将对手打退后顺势压制过去。压制到他家有2个目的：一是消耗他的井水并延缓其2本建筑，为你接下来的TR做准备；二是看他的战术走什么路线，是吹风还是熊鹿。在对手家里的压制直到争取换到最大利益后再TP回城。如果对手走吹风的路子，那么我方兽栏好了后出一个狼骑，然后配合兵营出的一个车子带上四个农民立刻过去TR（注意，兵贵神速），对车子的操作要特别注意，因为我方有车子，所以对手龟缩不了，在造塔时可以造得靠外些，并且不需要太多，最多3个就够了。给对手心理造成巨大压力，通常这个时候对手就会出来和我军交战。如果对方部队不多，我军直接摆开阵形和他硬拼，兽人步兵和狼骑顶在前边，车子在后边攻击。如果对手阵形很好而且部队也多，我方要且战且退，利用狼骑的网住对方单位迅速杀掉，即使与对手拼到部队都死光，但只要我方塔好了，对方也没有办法。战斗的时候注意不断补充地洞和部队，不要压50人口，直接突破人口！如果对手的战术是走熊鹿流，我们也可以这么打，也可以像对抗女猎手那样，走多加车子TR的路线。

如果对手是一名身经百战的暗夜精灵选手，他也许会采用以下几种战术来对抗你的先知TR战术：

1.弓箭手配合三远程，然后升级自然祝福造大树，不升级3本。这是最常用的对抗先知TR的战术，这个时候我们还是采用先知、那迦配合狼骑和投石车去TR，不同的是不能急功近利，要打游击战术，利用狼骑的网还有车子的高攻击输出和暗夜打拉锯战，同时在很远的地方造塔造商店。当你有4个以上2攻数据的车子，并且在不断爆出人口的情况下，对手很难消耗得过我们（注意进攻时机，尽量不要让对方有机会去买群补）。

2.弓箭手配合风德海，不升级3本，然后升级自然祝福造大树。这种战术比上面的更好对付，依然是狼骑的网配合车子拖着打拉锯战，同时在远处造塔震慑对手，塔一好，配合车子对手基本就输了。

这套先知中期TR的战术就是利用暗夜精灵中期的兵力真空，同时利用兽族强大的中期抓住时机去一波拿下暗夜精灵。细节上还需要注意这么几点：

1.前期注意躲避恶魔猎手的骚扰去练级，这个我们需要对地图上的练级点很熟悉，要讲究练级的效率。

2.无论什么时候两只狼都要分散开，不要被小精灵同时爆掉两只狼。

3.中期那波TR要快速，出了第一个车子就要去，而且去的时候最好路过对手可能在练级的点，如果运气好可以抓到对手练级，顺便还可以到附近的商店买个群防群补什么的，注意不要让暗夜精灵拥有群补。

4.不要让你的金钱超过200，这个战术不需要你压50人口，这就是一锤子买卖。让你兵力最大化，快速突破人口，最大效率利用金钱。

5.车子在这个战术里很重要，注意对车子的操作和保护。再有地形差看不见的情况下可以对车子用G键操作进行强行攻击。

6.TR的时候注意对加速卷轴的运用，加速卷轴可以用来调整阵型，同时可以配合科多兽的吞噬。P


配合暗影猎手的蛇榜很容易打退对手2本的压制


车子的存在让对手无法龟缩


买好了鞋准备雇佣那迦


NE中期被打退


注意对车子的保护

帝国——全面战争

EMPIRE TOTAL WAR

■贵州 yago

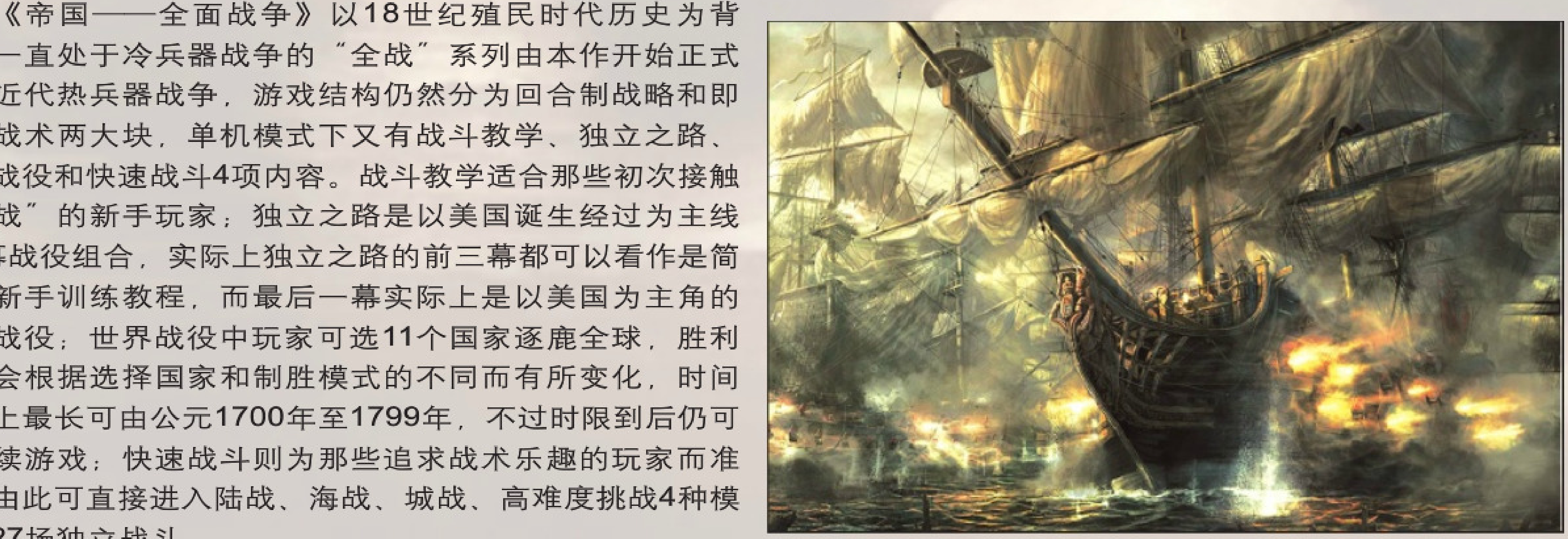
极品 总评 9.1

制作	Creative Assembly
发行	Sega
类型	即时战略
语种	英文
文化包容性	8.0
上手精通	9.0
画　面	9.5
音　效	9.0
创　新	9.5
剧　情	8.5

为什么要玩这款游戏

《帝国——全面战争》是大名鼎鼎的《全面战争》系列最新一代作品，《全面战争》系列以展现逼真的冷兵器历史战争场面而著称，而这款新作则将玩家首次带入火枪和大炮的近代战争。《帝国》秉承了“全战”系列深度策略与热血战术的一贯特色，玩家可体验到18世纪欧洲列强争夺全球殖民地的军事经济斗争，并见证美利坚合众国的诞生与崛起。风帆舰队舷炮齐射的血雨腥风洗刷出真正的海上强国，穿红佩绿的阵列步兵们手持燧发火枪，在鼓点中冒着炮火齐步迎向死亡，一流的声光效果令玩家宛如身临其境，复杂的战场要素更是对电玩将军们战术指挥能力的严峻挑战，《帝国——全面战争》营造了一个个气势宏伟而又纤毫毕现的近代战争场面！

上手指南



《帝国——全面战争》以18世纪殖民时代历史为背景，一直处于冷兵器战争的“全战”系列由本作开始正式跨入近代热兵器战争，游戏结构仍然分为回合制战略和即时制战术两大块，单机模式下又有战斗教学、独立之路、世界战役和快速战斗4项内容。战斗教学适合那些初次接触“全战”的新手玩家；独立之路是以美国诞生经过为主线的4幕战役组合，实际上独立之路的前三幕都可以看作是简单的新手训练教程，而最后一幕实际上是以美国为主角的世界战役；世界战役中玩家可选11个国家逐鹿全球，胜利目标会根据选择国家和制胜模式的不同而有所变化，时间跨度上最长可由公元1700年至1799年，不过时限到后仍可以继续游戏；快速战斗则为那些追求战术乐趣的玩家而准备，由此可直接进入陆战、海战、城战、高难度挑战4种模式共27场独立战斗。

一、首府城市

战略界面下各国土地疆域划分为多个州或省份，每个州各有一座首府城市。首府是一州的政治经济军事中心，夺取首府即获得全州控制权。首府城市也分两种类型，大多数小型首府只有市政中心和城墙两个建筑槽位，升到第三级市政中心后要选择发展为军事要塞还是继续走民政路线。军事型首府可招募高级部队，民政型首府税款收入高，公共秩序也更稳定。大型首府最多有六个建筑槽位，其中除市政中心和城墙固定外，剩下的四个槽位可由玩家选建兵营、兵工厂、海军学院以及文化或学院类建筑，前三者可供招募高级兵种并允许研究相应军事科技，文化建筑增加民众快乐度，学院建筑提升科研速度并能随机出绅士。


首府城市界面


奥斯曼帝国首都伊斯坦布尔

战略界面下点击画面底部城市名称条可查看本州公共秩序、财富分布、人口增长和宗教属性。城镇建筑、税率、宗教、驻军、政府内阁成员都可能对公共秩序产生影响，左侧戴白色假发的人头象征上层贵族，戴蓝色水手帽的人头象征下层民众，人头旁的数字是本阶级快乐值，加号一栏列出的图标是各种增加快乐度的因素，减号一栏列出的图标是减少快乐度的因素。当任一阶层快乐度累计为-1时，第一回合会发生罢工事件，第二回合出现损毁建筑物的骚乱，第三回合仍无对策的话则发生大规模武装暴动，如果是新攻占的地盘发生暴动，暴动军队隶属于原先的宗主国，但有时暴动军队也会以独立新国家的面目出现，就像美国独立战争一样。修建都市哨塔能够迅速平息暴乱，但这东西造价较高，而且暴动平息后仍可能死灰复燃，最好的办法是经常注意民众快乐度，防微杜渐将公共秩序维持在良性均衡状态。下面财富栏右侧有个点选键，那是直接免除本州民众所有税赋，这招用来平息暴乱更快，但国库就少了进账，一般多用于治理刚打下的新州。某些兵种单位驻军城镇也能对公共秩序有额外稳定作用，例如龙骑兵。

财富栏中可以看到本州所有建筑产生的财富总额，当前回合增长情况以及财政税收金额。财富产出总值越大，国家的税款收入也越高，但注意如果税率太高会导致财富增长减慢甚至衰退，应当尽量避免这种杀鸡取蛋的做法。在下面的人口栏中可以看到，本地粮食产量可提高人口增长，税收会降低人口增长，两者综合的百分比才是真正的人口增长率。较高人口增长率的州会自动修建新的城镇，左下角显示了在建中的新城镇名和竣工回合数。右边的宗教栏里，上面的数字是全国人口总数，下面木质十字架图标后的百分数是信仰新教的国民比例，金质十字架后的百分数是信仰天主教的国民比例，黄色路牌是东正教，绿色星月是伊斯兰教，金质佛陀像的是佛教，暗红色符文的是印度教，人面图腾柱的是北美印第安人的泛灵教。通过在城镇中修建教会学校或外派传教士可以扩大宗教影响力。

二、州境建筑

各州境内除首府外还有各种各样的建筑，这些建筑可分为城镇、港口、农庄、矿山、种植园、皮毛市场六大类，几乎每一类建筑都可以多元化升级，东西方国家对某些建筑的命名可能不同，但作用完全一样。城镇是一个州内的重要建筑，一个州内可有多座城镇，每座城镇中可选择修造学校、教会学校、酒馆和作坊四种建筑，只能四选一，但可以拆毁原先的建筑重新选择。学校、酒馆和作坊可以升级三次，教会学校只能升级两次。学校的主要作用是进行科技研究，它们同时会对本州社会秩序产生不良影响，学校级别越高科研速度就越快，但也更容易产生社会骚乱。学校里可以随机出现绅士，绅士的作用有三——驻入学校后会加快科研速度，潜入别国学校能窃取对方科技，与别国绅士相遇可发动决斗，落败方或死或逃，注意中东南亚等地的绅士（也叫学者）没有决斗功能。教会学校的主要作用是鼓动本州民众信教、皈依教门的下层民众可获快乐度奖励，教会学校里随机出现传教士，把传教士放到任何一个州，他会自动宣传教义劝说当地民众加入自己的教派。酒馆的作用是为本州民众提供快乐度加成，低级酒馆只增加下层民众快乐度，升级后才能提升中产阶级和贵族的快乐度，酒馆里随机出现流氓，流氓能潜入敌军或敌城获取情报或搞破坏，他们还可以暗杀战略地图上活动的敌国特殊NPC。作坊也可选建铁匠作坊或纺织厂，纺织厂可以建在任何省份，但铁匠作坊最好建在有矿山的省份。铁匠作坊的经济效益比纺织厂略高一些，作坊升级后可以研究更多高级工业科技。



绅士之间的决斗动画

港口也有三种子分类：贸易港、造船厂和渔港。贸易港能增加本州财富值，并可向外出口富裕资源，增加海上贸易路线数量。贸易港可造商船，同时也能造小吨位战舰。造船厂是组建海军的摇篮，高级战舰全由此而出，升到第四级的造船厂可选择发展为蒸汽干船坞或海军医院，蒸汽干船坞可以造一级战列舰和蒸汽船，海军医院最高只能造二级战列舰，但这里出产的战舰都有少许经验值加成。升级蒸汽干船坞需要先完成蒸汽机研究，相比之下海军医院的技术门槛较低，很早就可以建造，快速组建强力海军全靠它。渔港可为本州民众提供少许财富和食物，提升人口增长率。农庄、矿山、种植园、皮毛市场均为资源型建筑，需在有特定资源的地点才能修建，相同的资源建筑在不同地区的产出可能会不一样。农庄增加少许财富，提高人口增长率和食物产量，修建或升级后才能研究更高级的农业科技。矿山只为本地区提供财富加成。种植园只在美洲和印度才有，根据农作物的不同又分为蔗糖、棉花、茶叶、咖啡、烟草等多类，种植园的农作物主要用于贸易。点击种植园新址会发现可选种不同农作物，通过查看政府界面的贸易菜单可以决定哪一种农作物经济效益最好。种植园的等级越高，产量就越大。皮毛市场可提供贸易用的皮毛产品，它们和种植园一样，等级越高产量越大。



流氓是忍者和刺客的结合

三、政治体制

点击战略界面右下角的办公楼图标可进入政府界面，政府界面中有国情简介、政策、内阁和贸易四项内容。内阁由一位国家首脑和多名内阁部长组成，内阁部长包括首相、财政部长、司法部长、陆军部长、海军部长、殖民地总督等不同职位，包括国家元首在内的所有政府官员各有若干技能，有的人还有随从和情妇，技能、随从和情妇本质上都属于个人附加的特殊属性，这些属性将对公共秩序、科研、经济发展、军队建设带来各种或好或坏的影响，右键点击官员头像即可查看此人的详细信息。每位部长头像旁的星星表示其人对当前职位的胜任程度，例如一位拥有相应技能的陆军部长可以降低全国招募和维持陆军部队的费用。内阁部长下面的头像是反对党或候选人，君主专制下玩家解雇一名内阁部长后，新任部长只能出自候选人，而且可由玩家自行指定。但在君主立宪制和共和制下新任部长由系统随机生成的新角色出任，反对党只能在选举中集体组阁上台。例如玩家提议临时大选，如果现任内阁得票超过反对党内阁，那么现任内阁班子仍将继续留任。

本作中国家政治制度有三种：君主专制、君主立宪制、共和制。君主专制可大幅增加贵族阶层快乐度，但下层民



需要全面经营的帝国战争

与历代前作相比，《帝国——全面战争》少了很多热血张力，这不能全怪制作人员，毕竟冷兵器时代才是展现英雄气概的黄金岁月，任凭你吕布也好阿喀琉斯也罢，在24磅榴弹炮和膛线来复枪的火网中很难有机会让大家见识自己的个人魅力，没有人会觉得一堆碎肉有阳刚之美，而且所有支离破碎的尸体看上去都差不多。《帝国》的战斗更多体现了一种僵硬刻板的、充满机械工业化气息的特征。陆战基本上是列队举枪对射，大炮互轰到其中一方撑不住崩溃，虽然也有整齐队列和更华丽的服饰，还有旋律优美的鼓点激励士气，但本作战斗明显缺乏冲锋陷阵的激情，原本屡创丰功伟绩的传奇兵种——骑兵成了弱势群体，打仗比的是人多枪多火炮口径大，海战更是舰队规模和火炮门数的直接较量，风帆战舰时代的海战几乎没有奇谋韬略的用武之地，没有人可以凭一艘单桅战舰"智取"一艘战列舰。叱咤风云的英雄们黯然流泪退出历史舞台，经济与科技成为国家战争的实力筹码，笔者并不认为这是对历史的扭曲，火药兵器从一出现就把战争从英雄作秀的浪漫舞台变成了毫无遮掩的人肉屠宰场，《帝国》仅仅是忠实地再现了这段岁月的原貌。

战术界面的热度下降反衬出战略界面的升温，《帝国——全面战争》身上聚集了很多策略经典作品的影子，它的科技树让玩家联想起《文明》，内政外交宛如《钢铁雄心》，贸易系统也毫不逊色于任何一部模拟经营大作。老实说，它更像一款带了RTS战斗场面的《文明》，反正笔者打到后面很少再有兴趣欣赏那些列队互相枪毙的战争场面，在局部地点集中压倒优势的兵力和火炮交给电脑自动演算胜负，结果一般不会有太多意外发生。与其把强国希望寄托在某一场无关痛痒的战役上，不如一门心思贸易富国，腰包鼓了招兵买马小菜一碟，拉帮结伙组建国际同盟也容易，再狂修多所学校攀科技树，玩儿命造战列舰争夺制海权，只要商路通则国运通，你越打我越多，看谁最后撑不住。

《帝国——全面战争》的最大问题是程序稳定性，它绝对是"全战"系列有史以来的Bug之王，层出不穷的内存读写错误不时将玩家从殖民地战争的宏伟蓝图里硬生生拽回Windows桌面，陆战跳出、海战跳出，点选战略界面下移动中的部队也跳出，选取舰队时经常出现帧数暴降甚至凝固现象。如果没有随时存盘功能的话，估计没人可以把这款游戏打到通关。有消息说制作公司将发布一个超过1GB的庞大补丁来修正这些问题，让我们期待它。

众快乐度相应骤降，不同阶层之间的矛盾易导致动乱。君主专制的政体下玩家可以直接解雇或任命内阁部长，国家元首由国王或女王终身出任。君主立宪制也能给予贵族少许快乐度，下层民众的快乐度降低幅度较小，玩家仍可随意解雇或任命内阁部长，但每回合只有一次机会。内阁班子通常每10回合要重选一次，玩家也可提议临时选举改组。如果政绩太差，如税率太高，对外战争又老吃败仗，当前内阁的民众信任度会降到很低，这时必须立即重组内阁才能平息众怒。君主立宪制下国家元首仍由国王或女王终生出任，这种制度对科研和经济发展有少许加成。共和制可大幅提升下层民众快乐度，消失的贵族被中产阶级取代，公共秩序最为稳定。国家元首每8个回合重新选举一次，玩家每回合可以解雇一名内阁部长，但无法自主任命新部长，共和制对科研和经济发展具有最大加成效果。


政策页中可看到本国疆土和税率

政治体制的转变只能通过革命进行。当两大阶层快乐度都低于-1后，他们会开始罢工、骚动和暴乱三部曲，如果暴乱发生在国家首都所在的州省，这场暴乱就演变为革命。由下层民众发动的暴乱如果成功，国家将变为共和制，由中产阶级发动的暴乱如果成功，国家将变为君主立宪制，如果是贵族发动的暴乱最后成功就变为君主专制。如果想从君主专制变为君主立宪制，玩家可以设法激怒下层民众，爆发革命改为共和制后再挑衅中产阶级直至成功变为君主立宪制。想煽动革命可将驻地部队调出首都，或拆毁城墙，然后故意提高税率促使民众闹事。如果想保住当前体制就要让首都有足够驻军，发生骚乱后立刻颁布免税令平息怒火（玩政治把戏果然很复杂啊）。如果在君主专制下激怒贵族阶层也会发生暴乱，但政治体制不会改变，只是更换一位新的国王或女王。

四、贸易争霸

贸易是本作中较为复杂的部分，在政府界面的贸易页最上层可看到国际市场上各种资源的当前行情及走势，玩家在选择修建何种种植园时不妨参考一下这里的信息。中间是本国进口货物的来源地和渠道，带车轮图标的意为陆路贸易，带帆船图标的表示海路贸易，后面是货物种类。最下面是本国出口货物的目的地、渠道、出货量和价值，如果与达成贸易协议的国家长期保持业务往来，该条贸易路线每回合都会获得少许收入加成，体现在界面上就是货物图标后有个带环形箭头的金币图标。有时图标左下角带个暗红色小叉，表示路线上有人劫掠，如果整个货物显示条都为暗红色则表示该线路的起点或终点港口被敌国舰队封锁。注意并不是贸易对象越多越赚钱，玩家手中必须有足够数量的货物才能进行贸易，如果与多个国家签署贸易协议，却无货可卖，这样的贸易毫无意义。因此在向外拓展市场的同时，国内也需增加种植园提高资源产量。

政府界面的贸易页

贸易港口是国家财富的大动脉，本土贸易港口越多，贸易伙伴国的上限数也越高。在美洲拥有殖民地的欧洲国家如果想把殖民地出产的资源卖到欧洲，需在当地先建贸易港口，如果殖民地某个不产资源的州修建了贸易港口，临近内陆州出产的货物也可通过这个港口外运，即便什么货物都不走的贸易港口同样可以为本州提供财富加成。海上贸易路线中绿色的是本国和其他非敌对国家共享的路线，白色的是其他非敌对国家的路线，红色的是无本国但有敌对国家的路线，黄色的是本国和敌国共用的路线。把战舰停放在敌国贸易路线上可以自动劫掠，对方通过此条路线产生的收入会有部分流入本国腰包，参与劫掠行动的战舰数量越多收入也越丰厚，但一条贸易线路只能由一国的一支舰队劫掠。如果本国贸易路线遭到敌国或海盗打劫，必须尽快派遣舰队处理这些吸血虫。

如图可见己方进口商港被封锁


截断贸易线路等于断其财路

封锁港口是海上贸易战中的断子绝孙毒招，己方舰队冲入敌方无步兵驻守的商港，经由这座港口的所有贸易路线中断，贸易收入也降为零，这样做虽然得不到劫掠收入，但被封堵的国家经济会很快陷入窒息。攻击躲进港口里的舰队要先派步兵入港，将战舰驱赶出来，然后己方舰队才能上前厮杀。

世界战役中缩小左下角地图可看到全球共有四

处贸易海区：巴西海岸、象牙海岸、马达加斯加海峡和东印度地区，这四片海域没有任何国家和可登陆的地点，但在海岸边各有五个用金色锚型图标表示的贸易点，将贸易商船开到锚型图标上即可占领这个贸易点。占领贸易点后自动建立通向本国的贸易路线，本国从此可由当地进口各种珍稀商品，这些东西一般都能卖上大价钱，比如象牙海岸出产的象牙。如果将商船从贸易点上移开，或贸易路线被劫掠，已建成的贸易路线会自动中断。每个国家在每个贸易海区只能占领一个贸易点，僧多粥少大家免不了要你争我夺，远洋航行途中同样危机四伏，因此最好能有一支远洋特遣舰队巡护本国在各贸易海区的利益。

五、外交科研

点击政府办公楼图标左边的奖杯图标可进入外交界面，外交是本作中最重要的谋略工具，通过外交可以兵不血刃将外部军事威胁化解于无形之中，结为盟友的国家如果被敌国入侵，所有盟约国会自动对入侵国宣战，小国通过这种手段可以找个靠山安稳发展，大国也需要广交盟友组成统一战线遏制敌国发展。通过外交还可赠送钱财礼物，交换领土或科技，达成贸易协约关系，获得别国领土军事通行权。初期通过外交达成贸易协约关系可为国家赚得大量财富，互换科技成果既可以节省研究时间，又能使本国科技水平始终处在世界最前沿。送礼实际上也是送钱，只是金额较大。送钱可提升与别国的外交关系，但在诸如结盟之类的重大问题上光靠钱未必能打动对方，这时需赠送科技或领土才能成功。赠送土地的说服力最大，打下别国领土马上用来和第三国交换科技的办法最实用——扔了个烫手山芋换回真金白银的先进生产力，还顺手种下仇恨的种子，果然无毒不丈夫。交战中如果迫切需要停火，可将打下的敌国领土赠送归还，对方一定会立刻同意休战。军事通行权也是快速消灭强大敌国的一记致命阴招，先假意示好结交，取得领土军事通行权后让大军进入对方境内，守候在各大重要城市旁，趁对方城防松懈时突然发动攻击，一回合之内即可让其灰飞烟灭。



科技树的研究水平体现了国家实力


升级海军科技后可造蒸汽码头生产一级战列舰

科技研究是富国强兵的基础，按T键打开科研菜单能看到学校列表和科技树图。每所学校可以执行一项科技研究，但不能几所学校共同研究一项科技，学校图标下面的科技图标左上角有一个完成回合倒计数，升级学校或让有奖励属性的绅士入驻都会加快研究速度。武斗流玩家应优先关注军事科技，特别是火炮和海军技术，中后期争霸全球的本钱全在这里。种田派玩家需要结合本国国情选择研究工业三系科技，但真正的纯种田派是不存在的，游戏里如果没有足够强大的军事实力别想安稳发展，尤其殖民地和远洋贸易点的争夺完全是你死我活的较量，胜利者财大气粗，军事、科技、经济各方面都会步入良性循环发展，失败者则举步维艰朝不保夕，昔日的盟国随时可能会为利益翻脸动武。

六、海陆战争

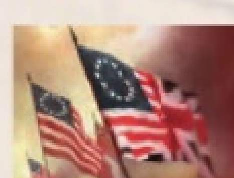
《帝国——全面战争》的战争和以往的“全战”冷兵器系列有很大区别，虽然战术界面下也是排兵布阵那一套，但火药兵器的大规模应用改变了很多本质上的东西。陆战中骑兵的重要性被大幅弱化，以火枪和手榴弹实施远程攻击的阵列步兵成为战场主力，骑兵对阵列火枪兵发起正面冲锋完全是自杀。研究出排射的阵列步兵威力惊人，借助地形以一挡三也不是不可能。要尽量避免用鼠标右键点击敌军下令攻击，那样的话己方部队会打乱阵型围上去，重新列阵完毕后再开火射击，遇到列队完毕的敌人搞不好会先挨上两轮齐射。正确的做法是开启自由开火模式，列阵等待敌军进入射程后由部队自行开火。任何时候步兵都要保持战斗阵型，本作中甚至为此特设了阵型移动功能，战术界面右下角动作指令栏上方就是保持阵型的移动按键，齐步前进、后退、左转、右转，无论是一队还是多队人马都可以轻松操控，但在经过特殊地形或遭遇障碍物时会发生阵型混乱现象。刺刀使阵列步兵不再是肉搏中的绝对弱者，点击指令栏中的双刀交叉图标可让该部队实施肉搏攻击，但无论多么高级的刺刀都比不上远程的火枪齐射，如果不是冲进敌人占领的建筑，或与敌军发生近距离纠缠的情况下不推荐肉搏。


海上接舷战打响

经过军事科技改良的大炮是本作中真正的大杀器，18世纪的火炮精度很差，如果友军离炮口太近还容易误伤。不过大炮的远射程火力优势相当明显，以多队火炮对缓慢推进的敌步兵集群实施火力齐射效果很好，研究出榴霰弹后炮兵更是血腥的步兵绞肉机。躲在建筑里据守的步兵，以及又高又厚的城墙，遇上24磅榴弹炮或臼炮解决起来纯属小菜一碟，只要注意保护好己方大炮，早晚能把敌人轰得士气崩溃散逃。对付坚守建筑物的敌军时，如果没有炮兵，也可以用掷弹兵上前投掷手榴弹。有炮兵部队参战的战役如果由AI自动演算胜负，最后通常会发现己方士兵被炮火误伤的人数要比玩家亲自指挥多得多。炮兵部队是双方开战后瞄准的首要目标，玩家可以派骑兵快速穿插迂回到敌人后方偷袭炮兵，当然AI控制的敌人也会同样竭力摧

毁玩家的炮兵。普通大炮开局布阵后无法再次移动，只有马拉炮可以在投入战斗后转移阵地，但如果遭到敌军突袭，拉炮的马逃散了也无法转移大炮。士气参数在本作中变得更加复杂，不光伤亡惨重的部队会士气崩溃举白旗逃离战场，即使在体力充沛的情况下，短时间内阵亡太多也会导致部队崩溃，诸如遭到火箭炮、榴霰弹轰击。侧翼无友军掩护、被优势兵力敌人包围、遭到敌骑兵从背后突击都可能导致士气崩溃，与《中世纪2》不同的是，本作中士气崩溃的部队如果逃到友军集群或统兵将军旁则可能恢复正常，但也可能将恐惧传染给友军，引发更多部队未战溃逃。总的来说，本作陆战仍然是强调阵型数量定胜负的机制，半斤对八两时就看双方炮兵表现，不到万不得已最好别分兵行动，一旦被敌人分割开极易陷入崩溃。

海战看起来绚丽多彩，但实际上没有什么复杂战术，那时候的战舰只能向左右两侧开炮射击，因此海战要诀就是努力让自己的左右两舷对准敌舰，而己方战舰则要移动到敌舰正前方或正后方的射击死角。比如将己方所有战舰排成一字纵队从敌方舰队前横列驶过，这样可以最大限度发挥己方火力，同时又将敌火力对己方战舰的杀伤降低到最小程度。理论上的队形作战在实际应用中可能会变成海上大混战，有时候战舰打着打着就莫名其妙沉没，如果不是被敌人火力击沉，那就是在冲撞中船底破裂进水。玩家如果不细看很难发现舱底漏水的提示信息，这种情况下需紧急抛锚停船，只要原地不动就不会继续进水。舰炮对射中如果己方船只起火，可立刻关闭自由射击，这样原先操炮的水手们会去协助灭火。玩家要注意海战界面右下角的两个舷炮齐射按钮，这个是以手动方式控制对敌舰的舷炮齐射，点击后按钮边缘会出现准备冷却进度条，同时火炮射界急剧缩小，当冷却结束后如果敌船正在射界范围内，再次点击齐射按钮就能看到瞬间发射的密集炮火飞向敌船，这种攻击方式爆发力大，但对操作技巧要求高，而且只能对单艘战舰实施操控。海战本来是这款游戏的一大亮点，但大量不合理的Bug让殖民时代的海洋争霸战纰漏百出，尤其大舰对小船的接舷战令人目瞪口呆，从大舰跳到小船上的水手们居然纷纷摔死，更多时候一接舷作战就出现游戏死机弹回桌面的现象。有关海军的另一个诀窍是运送陆军部队时，从海滩边登岸的陆军当前回合内无法行动，如果运兵舰驶入港口后再卸下部队，离船的陆军则可以像开始新回合一样移动。



科技项目

一、军事科技树（Military Technology）

军事系（Military）

等级	科技项目	功能说明
1级兵营	嵌入式刺刀（Plug Bayonet）	使步兵装备嵌入式刺刀，上刺刀后无法开枪
	卡宾枪（Carbines）	可招募装备卡宾枪的龙骑兵、轻龙骑兵、殖民地龙骑兵
2级兵营	环式刺刀（Ring Bayonet）	替换步兵的嵌入式刺刀，装上后可开枪
	方阵（Square Formation）	步兵方阵可有效抵御骑兵冲锋，并提升国家威望
	军事课程（Military Syllabus）	所有陆军维持费用-5%，提升国家威望，解锁3级兵营
3级兵营	楔形阵（Wedge Formation）	骑兵学会楔形阵，给予敌军更大冲锋伤害
	底座刺刀（Socket Bayonet）	替换环式刺刀，提升国家威望，解锁4级兵营
	鼓点行军（Cadenced Marching）	通过鼓点协调步兵移动，增加战略界面下部队移动速度和国家威望
	排枪射击（Fire by Rank）	允许线阵步兵实施排枪射击
4级兵营	新式刺刀操练（New Model Bayonet Drill）	所有装备刺刀部队冲锋+3，提升国家威望
	菱形阵（Diamond Formation）	取代原先的楔形阵，可使骑兵部队快速转弯
	重组调配（Reorganised Procurement）	所有陆军部队招募价格-5%，解锁5级兵营和4级炮厂
	行进射击（Fire and Advance）	线阵步兵可在行进中开火射击
5级兵营	轻步兵条例（Light Infantry Doctrine）	可训练高等级轻步兵，解锁不列颠猎兵、轻步兵、殖民地轻步兵
	短卡宾枪（Shortened Carbines）	卡宾枪骑兵装弹时间-5%
	轮射（Platoon Firing）	允许列阵火枪步兵向敌人实施轮番射击，解锁6级兵营
6级兵营	机械膛线（Machined Rifling）	可由机械加工膛线提高射击精度，解锁绿衫军，提升国家威望
	螺旋后膛（Screw Breech）	可从枪炮后膛装填弹药提升战斗效率，解锁来复枪兵，提升国家威望
	发火帽（Percussion Cap）	需先研究出火帽炮弹。降低雨天对火药影响，所有火枪哑火概率-5%，提升国家威望

火炮系（Ordnance）

等级	科技项目	功能说明
1级兵工厂	霰弹（Canister Shot）	允许火炮发射霰弹，解锁12磅步兵炮和2级兵工厂
	改良手榴弹（Improved Grenades）	提高步兵手榴弹作战效率
2级兵工厂	爆破弹（Explosive Shells）	榴弹炮和迫击炮可发射爆破弹，解锁4英寸迫击炮、3磅马拉炮、双桅炮船、12磅榴弹炮和3级兵工厂
3级兵工厂	燃烧弹（Carcass Shot）	榴弹炮和迫击炮可发射燃烧弹
4级兵工厂	火箭弹（Explosive Rockets）	解锁火箭炮船和火箭炮车
5级兵工厂	石灰弹（Quicklime Shells）	取代燃烧弹，以炮弹中的生石灰灼烧或致盲敌人
6级兵工厂	榴霰弹（Shrapnel Shot）	火炮可发射凌空爆炸并迸射铁片的榴霰弹
	火帽炮弹（Percussion Shells）	采用雷管撞击引爆发射药的炮弹，取代爆破弹

海军系（Naval）

等级	科技项目	功能说明
1级海军学院	海军码头（Naval Shore Facilities）	允许建造船坞、2级海军学院
	燧发炮（Flintlock Cannon）	舰炮装弹时间-5%，提升国家威望
	木材风干（Seasoning）	所有船只维持费用-10%，建造费用+5%，提升国家威望
	六分仪（Sextant）	战略界面下船只移动距离+5%，提升国家威望
2级海军学院	海军新论（Naval Architecture Advances）	可建造干船坞，所有船只建造费用-5%，提升国家威望
	改良葡萄弹（Improved Grape Shot）	需先研究出霰弹，增加舰炮葡萄弹杀伤力
	经度表（Longitude Watch）	战略界面下船只移动距离+10%，提升国家威望
	海军管理改革（Reformed Naval Administration）	允许建造3级海军学院，提升国家威望
	大口径短炮（Carronades）	允许建造大口径短炮护卫舰，提升国家威望
	铜皮船底（Copper Bottoms）	所有船只建造费用+5%，战略界面下移动距离+5%，战术界面下移动速度+10%
	橙汁腌菜（Lime Juice and Sauerkraut）	允许修建海军医院，所有船只维持费用-5%，提升国家威望
3级海军学院	膛线火炮（Rifled Cannons）	需先研究出机械膛线。可为战舰装备膛线火炮，提升国家威望
	改良包铜（Improved Coppering）	所有船只维持费用-5%，战略界面下移动距离+5%，战术界面下移动速度+10%
	铅质弹筒（Sheet Lead Cartridges）	舰载火炮装弹时间-5%，舰载火炮哑火几率-5%，提升国家威望
	桅杆顶帆（Top Gallants）	装有顶帆的船只战略界面下移动距离+10%，战术界面下移动速度+10%，提升国家威望
	食物保鲜（Preserved Foods）	战斗中士气+2，提升国家威望

二、工业科技树（Industrial Technology）

农业系（Agriculture）

1级农庄	公地分圈（Common Land Enclosures）	农庄对人口提升效果+0.2%，降低饥荒概率，可建造稻田农庄、酿酒厂和2级农庄
	改良畜牧（Improved Animal Husbandry）	降低饥荒概率，农庄产生的财富+5%
2级农庄	循环耕种（Four Field Crop Rotaion）	农庄对人口提升效果+0.3%，降低饥荒概率，可建稻田农庄和3级农庄
3级农庄	播种技术（Seed Planting Drill）	农庄建筑造价-15%，农庄耕种费用-15%，提升国家威望
	高级灌溉（Advanced Irrigation）	农庄对人口提升效果+0.4%，降低饥荒概率，农庄产生的财富+10%，可建大型酿酒厂，提升国家威望
	选择育种（Selective Breeding）	农庄产生的财富+15%，可建4级农庄
	气泵抽水（Steam-Pumped Land Drainage）	需先研究出基础气泵。农庄对人口提升效果+0.5%，降低饥荒概率，提升国家威望
4级农庄	脱粒机（Threshing Machine）	农庄产生的财富+25%，降低饥荒概率，提升国家威望

杂谈

历史上的美国独立之路

这一次的《帝国——全面战争》让玩家得以了解18世纪的美洲殖民热潮以及美国的独立之路，不过在某些时间段的设定上与真实历史仍有所出入。历史上的美国独立战争开始于1775年，结束于1783年。初期的战争只限于大英帝国和其北美十三州殖民地的革命者之间，但后来因为法国、西班牙及荷兰等国加入对抗英国，而使战争的范围远远超过了英属北美洲之外。

之所以会引发这场战争，是由于英国为了维护本土的垄断利益，而在美洲的所属殖民地颁布了一系列限制经济发展的法令，同时课以重税并解散当地议会，引起了殖民地居民的强烈不满。而1770年的“波士顿惨案”、1773年的“波士顿倾茶事件”以及1774年英国当局颁布的5项“不可容忍的法案”完全激化了双方的矛盾。1774年9月，除佐治亚外，12个殖民地选派56名代表在费城召开第一次大陆会议，通过宣言，成立大陆协会，组织了民兵武装。


华盛顿横渡德拉瓦河

1775年4月18日，英国驻马萨诸塞的总督托马斯·盖奇将军得知当地民兵在距波士顿21英里的康科德设有武器库，于是出动800名英军前去收缴，并意图一并拘捕该地的“通讯委员会”成员，却被殖民地居民事先得知，并通知了民兵组织“一分钟人”，及时布下了防线。4月19日清晨，英军在列克星敦遭到民兵阻拦，英军突然开火，民兵死伤十余人，随后民兵与英军正式交火——列克星敦的枪声拉开了美国独立战争的序幕。同年6月，第二次大陆会议召开，决定由殖民地民众组建正规的大陆军，任命乔治·华盛顿为大陆军总司令，宣告北美独立战争全面展开。同年8月，英王宣布美洲殖民地居民的反抗运动为非法，并声言“宁可不要头上的王冠，也决不会放弃战争”。同年12月，英国正式出兵5万镇压美洲殖民地武装。

从1775年4月至1777年10月，是北美大陆军的战略防御阶段。这一阶段以美洲北部地区为主要战场，英军采取主动攻势。1775年6月，英军与波士顿民兵在碉堡山首次战斗。1776年7月4日，北美殖民地正式宣布脱离英国而独立，美国正式成立。1776年8月，英军以强大实力从长岛登陆，攻占纽约。1776年12月，华盛顿利用圣诞节英军疏于防范之机奇袭特伦顿和普林斯顿得手，士气大振。1777年9月英军占领费城，然而由约翰·伯戈因率领的另

冶金系（Metal industry）

1级铁匠作坊	无可研究技术	
2级铁匠作坊	基础气泵（Basic Steam Pump）	冶金建筑造价-10%，开矿费用-10%，可建蒸汽动力的金矿、银矿、铁矿
	焦炭高炉（Coke Blast Furnace）	冶金建筑产生的财富+10%，可建3级铁匠作坊，提升国家威望
	测量工具（Measuring Tools）	所有建筑产生的城市财富+5%，所有工业建筑产生的财富+5%，可建碎石路
3级铁匠作坊	机械工具（Machine Tools）	需先研究出国富论。所有陆地单位造价-15%，所有建筑产生的城市财富+5%，可建伐木场、陶瓷厂，提升国家威望
	搅炼炉（Puddling Furnace）	所有炮兵造价-15%，冶金建筑产生的财富+20%，提升国家威望
	蒸汽机（Steam Engine）	所有工业建筑产生的财富+15%，可建各种以蒸汽为动力的金矿、铁矿、银矿、制衣厂、干船坞、发动机厂、制糖厂，提升国家威望
4级铁匠作坊	通用零件（Interchangeable Parts）	所有陆军单位维持费用-5%，海军单位维持费用-10%，所有建筑产生的城市财富+5%，提升国家威望


6级兵工厂中可生产24磅炮

纺织系（Textile industry）

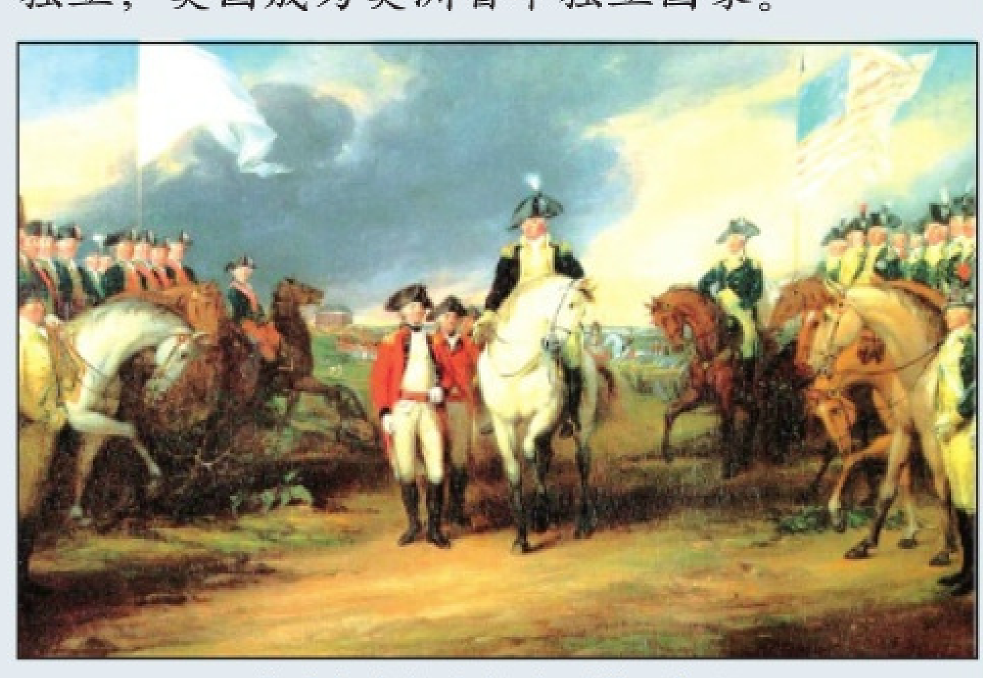
1级纺织厂	无可研究技术	
2级纺织厂	多轴纺织机（Spinning Jenny）	纺织类建筑产生的城市财富+10%，提升国家威望
	精纺机（Spinning Mule）	需先研究出社会分工。纺织类建筑产生财富+5%，提升国家威望，可建3级纺织厂
	飞梭（Flying Shuttle）	纺织类建筑产生的城市财富+15%，提升国家威望
3级纺织厂	打孔织布机（Punch-Card Loom）	纺织类建筑产生的城市财富+15%，提升国家威望
	大型织布机（Power Loom）	纺织类建筑产生的财富+5%，产生的城市财富+20%，提升国家威望，可建4级纺织厂
4级纺织厂	规模生产（Mass Production）	需先研究出古典经济学。所有地面单位造价-10%，所有海军单位造价-10%，所有建筑产生的城市财富+10%，提升国家威望


公地分圈研究成功后可大幅提高粮食产量

一支英军却于萨拉托加地区遭到3倍兵力的美军和游击队的围攻，被迫于10月向美军投降。萨拉托加战役的胜利成为战争的转折点，形势的变化迫使英军于1778年6月放弃费城退守纽约，使战争进入相持阶段。

从1777年10月至1781年3月，双方进入战略相持阶段，主战场移向南部地区。美国开始在国际外交上获得优势——1778年2月，法国正式承认美国，并与其互订军事同盟。1778年6月，法国对英国宣战。1779年6月西班牙与法国缔结联盟，以法国同盟者身份在海上参加反英战争。俄国于1780年联合普鲁士、荷兰、丹麦、瑞典等国组成“武装中立同盟”，打破英国的海上封锁。1780年12月荷兰进一步加入法国方面对英作战。英国在国际社会被众列强孤立并被逼在欧、亚、美三洲同时作战，英、美双方力量趋于平衡。1778年，英军占领佐治亚州首府萨瓦纳，但在1779年9月反被美法联军包围。1780年5月，英军成功逼降查尔斯顿的南方美军，英军统帅亨利·克林顿以为南方胜局已定，便率军返回纽约，派查尔斯·康沃利斯率7000兵固守查尔斯顿，这就为南部民兵游击队活动提供了方便。大陆会议委派格林为南方美军司令，偕同摩根到南方开展游击战，先后于1781年1月和3月在考彭斯和吉尔福德等地大胜英军。同年4月康沃利斯率英军向北撤至弗吉尼亚，而美军则由格林统率，挥师南下一举收复了除萨瓦纳和吉尔斯顿之外的全部南方国土。战至此时，英军已渐露败绩。

从1781年4月至1783年9月，是美军的战略反攻阶段。1781年4月，格林率领大陆军南下转战南卡罗来纳，迫使英军退守海岸线。康沃利斯于4月25日北上弗吉尼亚，追击拉法叶侯爵率领的一支大陆军。但拉法叶摆脱了英军的追击。1781年8月，康沃利斯统率7000名英军死守弗吉尼亚半岛的约克敦，与此同时华盛顿率军南下弗吉尼亚，而增援的法国舰队也在法国海军司令德格拉斯伯爵率领下由西印度群岛调来，进入切萨皮克湾，进抵约克敦城外的海面，并击退了增援的英国舰队，掌握了制海权。9月28日，华盛顿部大陆军和罗尚博伯爵部法军在弗吉尼亚与拉法叶侯爵部大陆军会合，法美联军共1.7万人完成了对约克敦的合围。康沃利斯无路可退，只得于1781年10月17日与美法联军进行谈判投降。10月19日，驻守约克敦的英军正式投降。此后，双方只有数次海上和陆上的零星战斗，其余战事已大致停止。约克敦围城战役之后，英国议会被迫赞成议和，1782年11月30日，英美两国签署《美英巴黎和约》的草案。1783年9月3日，英国正式承认美国独立，美国成为美洲首个独立国家。


华盛顿在约克敦接受英军投降

三、哲学科技树（Philosophy）

1级学校	经验主义（Empiricism）	科技研究速度+5%，城市财富每回合+2，可建2级学校，提升国家威望
	民约论（Social Contract）	科技研究速度+10%，城市财富每回合+2，提升国家威望
	重农主义（Physiocracy）	城市财富每回合+3，农庄产生财富+15%，可建大型香料、蔗糖、棉花、咖啡、茶叶、烟草种植园
2级学校	功利主义（Utilitarianism）	呼吁改革快乐度-1，城市财富每回合+3，所有文化类建筑造价-20%，可建3级学校，提升国家威望
	民选政府（Government by Consent）	呼吁改革快乐度-1，科技研究速度+5%，城市财富每回合+3，提升国家威望
	社会分工（Division of Labour）	城市财富每回合+4，所有工业建筑产生财富+10%，提升国家威望，可建蔗糖、香料、棉花、咖啡、烟草、茶叶仓库和商业码头
3级学校	权力分衡（Separation of Powers）	呼吁改革快乐度-1，中产阶级快乐度+1，城市财富每回合+4，提升国家威望
	股份公司（Joint Stock Companies）	呼吁改革快乐度-1，城市财富每回合+5，所有建筑产生财富+10%，提升国家威望，可建皮毛市场、贸易港口
	人权（Rights of Man）	科技研究速度+10%，城市财富每回合+5，提升国家威望，可建4级学校
	国债（National Debt）	所有陆军单位维持费用-5%，所有海军单位维持费用-5%，城市财富每回合+8，提升国家威望
	国富论（Wealth of Nations）	呼吁改革快乐度-1，贸易路线收入+25%，城市财富每回合+8，所有建筑产生财富+5%，提升国家威望
4级学校	公民权（Citizenship）	中产阶级快乐度-1，步兵招募费用-10%，城市财富每回合+6，提升国家威望
	人文主义（Secular Humanism）	宗教骚动-50%，呼吁改革快乐度-1，城市财富每回合+6，提升国家威望，可建皇家学院
	自由贸易（Free Trade Doctrine）	呼吁改革快乐度-1，贸易路线收入+25%，城市财富每回合+10，港口产生的财富+25%，提升国家威望，可建全球贸易公司
	废除奴隶（Abolition of Slavery）	贵族快乐度-4，城市财富每回合+8，种植园造价+30%，提升国家威望
	古典经济学（Classical Economics）	呼吁改革快乐度-1，城市财富每回合+14，所有建筑产生的财富+15%，提升国家威望

特殊兵种

《帝国——全面战争》特别版中共有九种隐藏的特殊单位，正版游戏用户需登录STEAM服务器注册激活才能在游戏中招募他们。

巴克利步兵团
（Bulkeley's Regiment）

国籍：法国

简介：效力于法国的爱尔兰雇佣军团，以战斗意志顽强坚忍不拔而著称。

条件：修建6级帝宫后在法国任何省份都可招募。

科索·特里斯切游击队
（Corso Terrestre Guerillas）

国籍：西班牙

简介：独立编制的轻步兵游击队，人数不多防御也低，但擅长潜入袭扰作战。

条件：在西班牙任何省份修建1级城市中心后即可招募。

达荷美亚马逊女战士
（Dahomey Amazons）

国籍：所有国家

简介：装备来复枪的部族女战士，攻击性很强，对被俘敌人一律斩首。

条件：占领北非的摩洛哥、阿尔及尔和突尼斯后城市中心升到2级即可招募。

骷髅骠骑兵
（Death's Head Hussars）

国籍：普鲁士

简介：装备弯马刀和短卡宾枪的精锐轻骑兵，士气非常稳定。

条件：修建6级帝宫后在布兰登堡可招募，需要较高科技水平才会出现。

廓尔喀步兵
（Ghoorkas）

国籍：所有国家

简介：历史悠久的尼泊尔精锐雇佣兵，装备18英寸长的廓尔喀弯刀，号称死战不退。

条件：占领克什米尔省后将城市中心升到2级即可招募。

胜利号皇家海军战列舰
（HMS Victory）

国籍：英国

简介：皇家海军名将纳尔逊爵士的旗舰，这艘装备104门火炮的一级战列舰是18世纪最大的重型战舰之一。

条件：完成海军新论、蒸汽机和国富论研究后，在英格兰的蒸汽干船坞可招募。

奥斯曼多管炮
（Ottoman Organ Gun）

国籍：奥斯曼帝国

简介：拥有恐怖火力的野战炮，奥斯曼帝国火器技术的最高体现。

条件：修建1级兵工厂后即可在任意省份招募。

罗杰斯突击队
（Rogers' Rangers）

国籍：英国

简介：罗伯特·罗杰斯少校手下的精锐轻步兵，擅长侦察和执行特殊任务，野外生存能力极强。

条件：在北美任意州修建2级兵营后即可招募。

宪法号重型护卫舰
（USS Constitution）

国籍：美国

简介：装备有44门24磅炮的小强护卫舰，单挑一级战列舰都没问题。

条件：完成海军码头研究，在北美任意州修建干船坞后即可制造。



独立之路

第一幕 詹姆斯镇 (The Jamestown Colony)

01 新的开始（A New Beginning）

1607年6月，三艘英国弗吉尼亚公司商船在北美大陆的切萨皮克港湾登陆。来自欧洲的首批殖民者们在这片陌生的土地上为生存艰难挣扎，除了物资匮乏粮食短缺外，当地土著也对这些闯入者充满敌意。开始先有一场立足之战，玩家指挥三队殖民火枪手迎击前来进攻的印第安波瓦坦部族大军。这场练手战斗非常简单，三队人马呈品字形原地坚守，前面两队依托巨木向扑来的印第安人攒射，大多数情况下敌人冲不到面前就会士气崩溃而撤退。波瓦坦酋长的马队出现后应集中火力第一时间将其歼灭于阵前，只要对方统帅一倒则胜负已定。战斗结束后进入战略大地图界面，玩家此时仅控制弗吉尼亚州。背景交代完毕后会先后接到两个任务，一是修一座农庄，二是建一座码头。单击相应位置在建造菜单中点击农庄和码头图标即可开始修建，指定回合数结束后完成建造。

02 敌意（Hostilities）

进入本章后地图北面显现出今马里兰州，印第安土著在那里有一座据点，当前任务为扩充己方军队并夺取要塞。招募两队民兵后集结部队向要塞进发，印第安守军仅有四队人马，他们没有防御城寨护墙，全靠长矛弓箭作战。这场战斗很简单，只要保证队形不乱就能轻松击败守军。

03 未来之战 （Securing a Future）

西北方地图显现出更多部分，印第安人的另一座据点出现，这一次他们会派遣部队向詹姆斯镇或上次夺取的据点发起进攻，要及时出兵迎击，争取在宽敞的野外以火器优势歼灭来犯之敌。继续招兵将部队扩充到至少10队人马，准备完毕后北上进攻印第安据点，那里有12队守军，但无城墙。稳妥战术为先选择有利地形重挫敌人冲锋，然后缓慢推进清剿敌残部，切忌单支部队穷追逃遁之敌，一旦兵力分散容易吃亏。


潮水般涌来的印第安人

第二幕 印法战争（The French and Indian War）

01 夺取俄亥俄谷（Claiming the Ohio Valley）

1754年，原本联手对付北美土著的英国和法国为争夺富饶的俄亥俄谷发生冲突，一位叫乔治·华盛顿的年轻军官开始在不列颠部队中脱颖而出。本章目标为与东北面的印第安易洛魁联盟结成盟友，同时夺取西北方的法军重镇尼亚加拉堡。在外交谈判中和易洛魁族人尽早建立贸易关系，然后达成军队通行协议，否则无法进入他们的势力范围。开局后在己方威廉姆斯堡集结兵力，将炮骑兵在内的所有精锐交给华盛顿统领，然后向西北方发起进攻，靠近德奎斯尼堡时会接到攻取这座要塞的新任务。从本关开始敌我双方都有大炮，法军编制中还有装备火枪的印第安土著部队。围城等待守方主动出击以便在野战中消耗敌人兵力，战斗打响后步炮兵占据有利地势列阵据守，骑兵迂回绕到侧翼迅速砍翻敌人炮兵，然后就看正面阵地的火力密度。击溃敌主力后兵分两路，一部分担任前锋突击敌城指挥部，另一部分保护炮兵缓慢推进。相继拿下德奎斯尼堡和尼亚加拉堡后，通过外交将该州赠送给易洛魁联盟即可与之结盟。


我方军力占明显优势

02 转战海洋（Taking to the Seas）

俄亥俄谷虽落入英军之手，但在遍及十三州殖民地的全面冲突中法国人逐渐占了上风，他们位于东北方的战略重镇路易斯堡在法国舰队庇护下固若金汤，必须尽快组建海军协助陆军夺取路易斯堡。本章开始会接到攻打路易斯堡和建造船坞的新任务，为解决财政紧张要尽快修农场和棉花/烟草种植园，船坞竣工后又接到建造一艘五级护卫舰的任务，这种战舰造两艘足够称雄海上。让它们驶向东北海面搜剿法军舰队，轻松夺得制海权后再运送华盛顿集团军至路易斯堡附近海滩登陆，最后一举拿下路易斯堡。如果沿陆地向东进军不仅路途遥远，且沿途驻守法军占有隘口地利优势，推进作战消耗太大。


准备进攻法军要塞

03 挥师北上（Quebec & Montreal）

华盛顿集团军在路易斯堡休整完毕后重新登船向北沿内陆河迈进，新的任务目标是攻占北岸的魁北克和蒙特利尔。先找个合适登陆点上岸后一战拿下魁北克，驻军休整期间法军必定袭扰州内农场和庄园，甚至可能会从近在咫尺的蒙特利尔来攻魁北克，建议存盘以防万一。在魁北克停留时间越长，西面法军积蓄的力量就越强大，因此华盛顿集团军补充兵员完毕后应尽快向蒙特利尔发起攻击，此役的胜利宣告了法国在争夺北美新大陆的角逐中彻底失败。

第三幕 美国独立（American War of Independence）

01 邦克山战役（Battle of Bunker Hill）

英国人赢得了印法战争的胜利，但他们的横征暴敛却让殖民者们忍无可忍。1775年4月，英军与当地民兵在莱克星顿爆发的武装冲突拉开了美国独立战争的序幕。本章始于邦克山战术界面，殖民军被人数占优势的英军围困于邦克山，美军部队中的两队骑兵和三队炮兵是取胜关键。一开始迅速让右翼阵地上的一队美军步兵进入就近建筑驻守，领兵将军的马队从后面两队炮兵前移开，因为那里是敌人大炮火力的重点照顾地区。让后列两队炮兵火速架炮，对准正前方山下英军兵力密集处狂轰。右翼房子旁的一队骑兵先突击来犯的两队英军，协助己方步兵将其打跑，然后从侧面下山突击英军炮队，消灭对方唯一的炮兵部队后再从英军步兵阵列后面发起冲锋。左后山下的另一队骑兵负责对付突然出现的英军骑兵队，如果让他们冲上山己方炮兵就完蛋，所以要尽量再抽调两队步兵向后列阵阻击英军骑兵突袭。解决这个心腹大患后再集中火力迎接正面攻击，邦克山战役即可大获全胜。此战失败不会导致游戏结束，毕竟历史上的邦克山战役也以美军战败而告终。



先抢攻近在咫尺的法尔茅斯城

02 独立战争（War of Independence）

英军撤出波士顿后，那里成为美军大本营，由华盛顿等人领导的独立战争由此开始。本章胜利目标为在1825年之前攻取并控制至少15个州，开局立刻让华盛顿将军带主力部队向北攻取法尔茅斯城，波士顿同时招兵谨防英军偷袭，兵力雄厚后可扩建第二集团军开拓西南战线。波士顿附近海面上有小股美军战舰，尽快撤入波士顿东面港口驻守，此时要对抗强大的英国海军实属不智。攻下法尔茅斯后全力发展经济，建农庄修种植园，外交方面先努力与非敌对势力建立贸易关系增加收入，如法国、西班牙、尼德兰联邦（United Provinces）和易洛魁联盟，北面的切诺基族人迟早会在英军支持下向美军宣战，在财政允许情况下，送厚礼给易洛魁并与之结盟可大幅化解敌对印第安人的骚扰。第二集团军向西取纽约，接下来集结所有兵力攻打费城，费城是东海岸的一流大城，如果能顺利拿下可作为西线桥头堡，再向南进攻安纳波利斯和威廉姆斯堡。



第二集团军打开西线局面

话分两头，东线华盛顿集团军由法尔茅斯朝东北继续推进，打下纳什瓦克后折向西北过桥直取魁北克和蒙特利尔，此两城英军兵力雄厚，一定要在数量上达成绝对优势才可行动。成功后东北再无后顾之忧，仅在极远东面尚有两州在英军控制下，可留小股精锐伺机拿下。华盛顿携主力驻防蒙特利尔戒备可能来自西面的敌人，或抽调西线增援第二集团军。此时美军应至少占领九个州，所有首府城市都留兵把守，野战军团负责对付破坏农庄和种植园的敌军，有空还可到敌占区搞搞破坏。这个阶段的经济条件也该能支持海军发展了，用钱堆出一支强力舰队横扫所有英军船只，打破它们对己方港口贸易路线的封锁，甚至可以反过来封锁佛罗里达一线的英军港口。当西面战线逐渐拉长后，防御来自北面的威胁更加重要，一方面继续重金拉拢各势力结为盟友，另一方面可出兵直取那些追随英国的小部族，打下总共15个州后取得独立战争胜利，一个新的国家由此诞生。完成本幕后游戏自动返回主菜单。

第四幕 美利坚合众国（United States）

这是一场以美国为主角的世界战役，玩家指挥刚成立的美利坚合众国再现当年积极向外开疆拓土的经过。美军主要作战地域涵盖北美大陆东海岸和中部地区，经济外交活动领域还包括欧洲、中东、北非、南亚等地区。战役胜利目标为从1783年夏季开始，到1810年结束前攻占并控制22个州，其中包括特别指定的7个州。开局时美国拥有东海岸8个州，外交优势是基本没有仇家，就连与英国的关系也是不咸不淡的和平相处。另外科技树上很多研究项目业已完成，经济军事方面的综合潜力显然远胜欧洲列强。开始多拉关系交朋友，先拿那些弱小的印第安部族开刀扩充地盘。当然，要想达成通关条件最后无论如何都会与英国、西班牙、法国开战，尤其法国开局时还是盟友关系，不过在国家利益面前什么盟约都是靠不住的东西。解决掉印第安人后再逐个收拾这些国家，千万不要一下子全撕破脸皮，树敌太多日子会过得非常艰难。P

为什么要玩这款游戏

《足球经理2009》拥有丰富的游戏系统，并且经过很多代的改进，游戏的整体数据和系统已经非常接近真实。同时本作还加入了3D比赛模式，让玩家可以更为直观地看到自己的球员在场上“奋斗”。《足球经理2009》适合每一个热爱足球运动的玩家，它能够让玩家运用自己的头脑和智慧经营真实的足球运动，其内容包罗万象，游戏性和趣味性极强。

精品 总评 8.2

制作	Sports Interactive
发行	Sega
类型	模拟经营
语种	英文
文化包容性	8.0
上手精通	8.0
画面	7.7
音效	7.7
创新	8.5
拟真	8.8

■游侠 Will · 魏

《足球经理2009》战术理论分析



球队战术是球队取得胜利最为重要的一个因素，球员的个人能力再强，如果没有一个好战术和调度的话，整个球队就是一盘散沙，在这样的情况下要想长期持续取得胜利基本上是不可能的。但是别人再怎么好的战术也始终是别人的，只要在借鉴一些经典战术的时候，根据自身球队情况和球员能力做出相应调整，那才会是最适合自己的战术。借鉴目前网络上流行的《TT&F战术理论与框架+72战术》配合著名教练的一些常用战术，可以让玩家轻松制订出自己的战术。

1.位置球员设置

首字母缩写	位置（Position）	控制球（Hold Up Ball）	自由人（Free Roles）
GK	门将	否	否
FB	边后卫	否	否
DC	中后卫	否	否
DCd	清道夫	否	否
DCa	自由人	否	有时
DM	防守型中场	是	有时
MR/L	边前卫/边锋	否	有时
AM	前腰	是	有时
MCa	中前卫	否	有时
FCd	影子前锋	否	有时
FCa	射手	否	有时



2.心态设置（具体滑格数）

位置	穆里尼奥式	卡佩罗式	安切洛蒂式	弗格森式	温格式	里皮式	贝尼特斯式	里杰卡尔德式
门将	7	8	6	8	8	8	8	11
中后卫	DCd：6；DCa：8	DCd：9；DCa：9	12	9	8	8	10	11
边后卫	10	9	10	10	11	11	8	11
后腰	7	8	11	8	8	10	8	9
边前卫/边锋/前腰	11	11	13	12	13	11	12	13
中前卫	12	13	11	12	11	14	12	10
影子前锋	13	11	11	11	11	11	11	9
射手	14	15	15	14	12	14	15	13

3.球员角色类型和前插设置

角色	角色描述	前插设置
防守	这类球员格外注重防守职责	很少
支援	这类球员会兼顾进攻和防守职责	混合
进攻	这类球员格外注重进攻职责	经常

该项设置是让球员在前插时，规定他们脱离已安排的阵型位置有多频繁和多远。如果一个球员被要求前插很少，那么这个队员就是按照原有阵型的站位在自己那条水平线左右活动，以便应对反击和对方速度快的球员。而安排前插混合的球员在进攻时会适当前插去支援进攻，但不会离开阵型位置太远，以便需要时能够迅速退守支援防线。经常前插则是让球员一旦球队掌握控球权后就尽快移到进攻位置。

针对每一个球员可以单独设置其战术

4.球员角色定位和比赛战术设置

比赛策略	防守角色	支援角色	进攻角色
防守	5（中后卫，后腰，边后卫）	2（中前卫，边前卫，影子前锋）	3（边锋,射手）
标准	3（中后卫，后腰）	4（边后卫,中前卫,影子前锋）	3（边锋,射手）
进攻	3（中后卫，后腰）	2（中前卫,影子前锋）	5（边卫,边前卫,边锋，射手）

这样的设置是把球员角色安排到三人防守、二人支援和三人进攻的基本配置，基本上在所有比赛战术中都是一样的。然后由教练决定他希望哪两个球员在这三个位置上“有条件浮动”，这些机动球员在防守比赛战术中会被分类为防守角色，在标准比赛战略中为支援角色，而在进攻比赛战略中则为进攻角色。对大多数阵型来说（包括5-3-2、4-4-2、4-3-3、4-5-1等），这些球员很可能是边后卫或进攻型边卫。对没有边后卫的系统来说，教练需要更富的创造性。一旦你规定了哪些球员成为机动人员，就要根据当时比赛的情况调整战术，为任何战术创造全部三种策略。

5.逼抢级别

	门将	中后卫	边后卫	后腰	中前卫	边锋/前腰	前锋
最小	x	x	x+1	x+2	x+3	x+3	x+4
最大	x	x	x+4	x+6	x+8	x+8	x+10
注：x=中后卫心态							

逼抢，真实足球比赛里就是一个球员离开自己固有的防守位置针对进攻威胁有多远和多快，如果整个队伍把逼抢设置得太高的话，所有球员都去围追堵截可见的进攻威胁，而失去了自己的位置，那么对手一个长传球整个防线就崩溃了，而且球员整场比赛都在追着对方飞奔，对体力的消耗也是非常大。但如果设置过低的话，那么又会使球员退后又退后，给对手以时间和空间在危险的位置做直塞球和起脚射门，所以做一个合适的设置是最重要的。总的来说，如果球员根据他们的位置来发挥，逼抢会最有效。前锋位于球场的最前方，因此需要比防守球员的逼抢更具侵略性。中场球员则大致在两者之间。有了这个意识，建议把中后卫组合作为基础，依次向前递进。此外还要注意的一点就是球场大小对逼抢的效果也是一个很重要的影响因素，在一个大球场上，球员需要跑得更远来逼抢对手，所以可能无法及时跑到位使指令生效，而且他们也会迅速疲劳。在这样的球场上，逼抢渐变需要平缓，整个球队要有非常相似的设置，看准球场的某个区域尝试逼抢，赢回控球权。如果在一个小球场上，高逼抢设置能很大程度上限制对手踢控制型足球的机会。逼抢渐变可以陡峭，前锋比中后卫的设置大得多，尝试重新获得控球权的事件在整个球场发生。当决定逼抢的级别时，一定要根据自身球员的实力和球场大小来决定。

6.传球方式设置

策略设置	防守角色	支援角色	进攻角色
防守战略	直传	混合	短传
标准战略	长传类型直传	混合	混合偏短传
进攻战略	短传	混合	直传

7.比赛策略设置

球队指令	防守	标准	进攻
防线	回收	正常	前压
比赛节奏	慢	正常	快
球场宽度利用	较少	正常	较多
拖延时间	经常	正常	从不
铲抢	文明	正常	凶狠
传球重点	中路	混合	边路
自由人	一	一	三
防守反击	是	可选	否
越位陷阱	否	可选	是



比赛开始前做阵容和战术的最后调整，如果实在拿捏不准，可以咨询助理教练或者让电脑工作人员代劳

球员指令	防守角色	支援角色	进攻角色
自由度	低	正常	高
盯人	盯人	盯人	区域
贴身防守	紧	紧	松
带球突破	很少	混合	经常
远射	很少	经常	混合
传身后球	很少	经常	混合
传中	很少	混合	经常

游戏和现实比赛中的传球方式总的来说就是两种：一种注重保持控球权，控制住球，然后不停传球寻找机会攻破对手最后一道防线；另一种更倾向于防守反击，拿到球后快速交给前场进攻球员，依靠前场的几次传递或进攻球员的个人能力去攻破对手的球门。

如果是第一种传球方式，要求有能够成功进攻的稳固基础。确保控球在脚下直到有机会进攻是后卫的职责，因此后卫和后腰应该尝试做维持控球权的短传，更具创造性的球员会尝试移动位置，扯开对手防线的空间，因此他们会传得更直接。如果他们丢了球并且被解围，那就要重新组织防线，重新建立基础，进攻可以再次开始。

如果是第二种传球方式，则需要看对手的进攻，这个时候防线应该是处于压迫中，主要目的是解围，并且通过防守反击来达到进攻的目的。因此防守球员的传球应设置为直传，尝试传给中前卫或长传给前锋。因为要是短传给后腰，如果他立刻被逼抢并且丢球的话，那将是非常危险的。直传指令确保整个球队都在传球范围以内，给处于压迫中的后卫提供了多种解围选择。前锋的职责是在对手防线退回防守位置之前尝试反击。因此他们会尝试短传给他们的射手搭档，并支援中场，希望有快速有效的打身后球的好机会。

为了打破对手的密集防守，进攻球队需要尽可能多的利用球场来打开空当。相反，防守球队要利用每个可以得到的机会尝试减少空当。尽管球队的防守宽度自然要比进攻的窄一点，但较弱的球队扩展得太宽是有风险的，因为一旦他们失去控球权，就会在重新形成防线之前让对手利用空当进行快速进攻来打爆自己。所以在游戏设置战术的时候一定要注意，如果不是进攻完全依赖边路并且需要左右两边大范围转移的球队，在球场宽度的利用上一定要谨慎，特别是在自己球队处于一个相对弱势的时候。

在传球重点的考虑上也是需要慎重的，因为进攻球队会尝试利用两边的空当，经常将球传向那些区域。这样，对进攻阵型来说，主打边路。相反，防守球队目的在于直传，这样就倾向于传出位于中路的前锋有机会得到的球。这样，对防守阵型来说，主打中路。但是这样的情况并不是绝对的，传球重点在很大程度上还依赖于具体阵形的设置，没有边锋的球队主打边路很可能无法最大的发挥，混合可能是更好的选择。同样的，使用单前锋的防守阵型，在把球传给中场之前会有被后卫压制的风险。混合会给内切的边锋送出更多直塞，也许是更好的选择。此外对手中后卫或边后卫的实力对究竟是什么传球重点也是一个重要的影响因素。

在具体阵形上，如果是类似于圣诞树这样的单前锋阵型，那么中场或前腰中的一个球员将扮演影子前锋的角色。因为前面的单箭头其实这时更多是作为一个背身拿球的站桩式中锋而不是射手，他的主要作用是控制住球，然后把球传给其他插上或两边接应的球员。这样就需要一个身体强壮并且技术还算细腻的球员来把球控制得足够久，使他的支援也就是中场或边前卫能够赶到。在战术设置的时候，为了使其不孤立，他需要低一点心态，同时为了确保插上的球员迅速赶到，前腰或边前卫则需要高一点心态。在几乎所有拥有单前锋的阵型中，玩家都能在中场给一个球员使用突前前锋的心态指令，而且还要在该球员旁边使用一个更标准的进攻型中场。



中场休息时的页面，这个时候可以进行战术修改，更换球员和训话等操作

在双前锋的阵型中，除了剑走偏锋的“双高”或者“双快”型打法以外，基本上都是安排一个影子前锋搭配一个射手的配置。一个控球技术好的影子前锋，在吸引了大部分的防守球员和把球控制下来以后，可以为射手赢得跑位时间和一个舒服的射门位置，这样可以保证射手最大限度的发挥效果。同样，一个身体强壮或速度快的射手，与对手最后一个后卫平行站位，尽可能地接住长传和身后球，尽可能多的来回移动，以便为自己创造空间可以和影子前锋做出配合来保证影子前锋的作用和进攻的临门一脚。

在疯狂进攻的时候使用三前锋配置，那么中间就需要一个射术精湛、身体强壮、平衡性高的高点来作为进攻的核心。在两边的影子前锋和边卫不停的两翼齐飞，采取长传头球战术的时候，需要边路球员具有高速度和很好的盘带以及精准的传中。如果不是两翼齐飞的战术，而是从中路进行渗透的三前锋战术，则需要中间射手和两面的影子前锋具有非常好的技术和非常高的创造力，在面对对手的铁桶阵密集防守时，就需要两个影子前锋的来回穿插和到球创造出射门的机会。

8.比赛战术模板

以下五个比赛战术模板是根据游戏里的比赛最可能出现的五种情况而制订的，具有一定参考性，但是不能照搬，因为每场比赛的不确定因素都是很多的，再加之每支球队在每一个时期的情况都不尽相同，所以模板只起一个理论基础的效果，切记。

●标准战术指令

心态系统：防守偏高-进攻偏低（至少5个球员正常）

球员角色：3人防守，4人支援，3人进攻

逼抢：正常偏少-正常偏多

传球方式：防守：直传偏短，支援：混合，进攻：混合偏短

节奏：正常

宽度：正常

拖延时间：正常

铲抢：正常

传球重点：混合

盯人方式：防守&支援：紧/盯人，进攻：松/区域

自由度：防守：低，支援：正常，进攻：高

自由人：进攻：1人

防守反击：可选

越位陷阱：可选

这个战术可以认为是所有比赛战术中最重要的，因为它仔细地平衡了风险和机会，使教练能在调整到更专业的战术计划之前，评估比赛情况和自己球队表现如何。对所有普通比赛来说，这是一个理想化的启动战略。通过仔细观看比赛，教练可以决定更具侵略性还是更谨慎一点，或者如果一切进展顺利的话，坚持标准的方式也是可以的。

●进攻战术指令

心态系统：正常偏高-高度进攻

球员角色：3人防守，2人支援，5人进攻

逼抢：正常居中-经常偏多

传球方式：防守：短传，支援：混合，进攻：直传

节奏：快

宽度：宽

拖延时间：少

铲抢：凶狠

传球重点：边路

盯人方式：防守&支援：紧/盯人，进攻：松/区域

自由度：防守：低，支援：正常，进攻：高

自由人：进攻：3人

防守反击：否

越位陷阱：是

这个战术适合在对战实力比自己弱一些的球队时使用，它的目的是使用快节奏的以进攻为目标的直传，利用对手后防线上的空当，而对手使用防守战术，意在重新获得控球权。这个战术格外注重球员向前冲到空当中，给他们自由度，以便自己发挥。

●防守战术指令

心态系统：防守-正常居中（至少5个球员防守）

球员角色：5人防守，2人支援，3人进攻

逼抢：很少-正常居中

传球方式：防守：直传，支援：混合，进攻：短传

节奏：慢

宽度：窄

拖延时间：多

铲抢：轻度

传球重点：中路

盯人方式：防守&支援：紧/盯人，进攻：松/区域

自由度：防守：低，支援：正常，进攻：高

自由人：进攻：1人

防守反击：是

越位陷阱：否

这个战术适用于在对战实力比较强的球队的时使用，它的目的是使球员待在球后面，限制半场的空间，把对方进攻速度降下来，使对手的进攻面临多道防线。进攻上这个战术依靠给个人能力强的前锋传身后球，然后把准确快速的交替传球转换为反击中的进球。

●控球战术指令

心态系统：正常-进攻居中

球员角色：2～3人防守，3～6人支援，2～4人进攻

逼抢：正常-经常偏少

传球方式：防守：混合偏短，支援：混合，进攻：直传偏短

节奏：正常

宽度：宽

拖延时间：少

铲抢：正常

传球重点：混合/边路

盯人方式：防守&支援：紧/盯人，进攻：松/区域

自由度：防守：低，支援：正常，进攻：高

自由人：进攻：1～2人

防守反击：否

越位陷阱：可选

控球战术的心态介于标准和进攻心态系统之间，这个时候对战斗部署有两个选择：第一个是减慢一场有可能赢的比赛的速度，长期控制住球，而当空间打开时，在对手后防线上不停试探以获取最佳机会；第二个是当对手龟缩密集防守尝试使我方进攻受阻时，以更耐心的方式来回传递获取空当来进攻。逼抢比进攻战术更谨慎，以便诱惑对手走出他们的固有防守区域，释放一些空间。对两个选择来说，教练都最好决定如何使用防守、支援和进攻角色。由于中场控球是首要的，以262的方式，六个球员可以被设置为支援角色。然而如果更愿意使用更具侵略性的控制战术，则253、244或334的分割方式都可以用。更谨慎一点，则使用352或361的分割方式。

●死守比赛战术指令

心态系统：防守-正常居中（至少5个球员防守）

球员角色：5～6人防守，2～4人支援，1～2人进攻

逼抢：很少-正常偏少

传球方式：防守：直传偏长/长传，支援：混合，进攻：短传偏短

节奏：很慢

宽度：窄

拖延时间：经常

铲抢：轻度

传球重点：中路

盯人方式：防守&支援：紧/盯人，进攻：松/区域

自由度：防守：低，支援：正常，进攻：高

自由人：进攻：1人

防守反击：是

越位陷阱：可选

这是一个超级防守的战术，适用于敌强我弱、敌我实力悬殊的比赛。这个战术的目的在于通过减少空间、放慢节奏、控制球、尽可能拖延时间，并且在有风险时把球解围，使对手进攻受阻。此战术不像防守战术，这个战术根本不会肆机反击，仅仅为了不失球（在淘汰赛第二阶段很重要）。由于控球和抵挡对手进攻是首要的，比平常更多的球员会待在球后面。逼抢在前场会具有侵略性，但在中场和防线上会很谨慎。防守和支援球员会尝试解围，而进攻球员会企图保持控球，引来犯规，而不是制造有威胁的进攻传球。在防守、支援和进攻角色方面，教练可以选择部署631、622、541或532的分割方式。由于它的极度防守本质，这个战略可能无法适用于所有阵型，尤其是那些拥有多个进攻型中场和前锋的阵型。

以上战术理论是根据官方推荐《TT&F战术理论与框架+72战术》加很多玩家的实战经验综合而成，基本上已经涵盖了大部分玩家的需要。在比赛的时候，特别是比赛开始前的战术设置还要考虑到敌我实力、天气以及自身士气等因素的影响。例如如果是技术型的球员，如果是大雪或者大雨的天气，那么可以稍微把比赛速度放缓一点，以免被对方的防守反击战术击溃。P



《寂静岭——归乡》多种结局条件

■游侠 奥杰

按照以下指定条件完成游戏，就可以看到相应的游戏结局。

好结局：条件是在游戏第六关杀死母亲以使她从痛苦中解脱，在最终关原谅父亲。

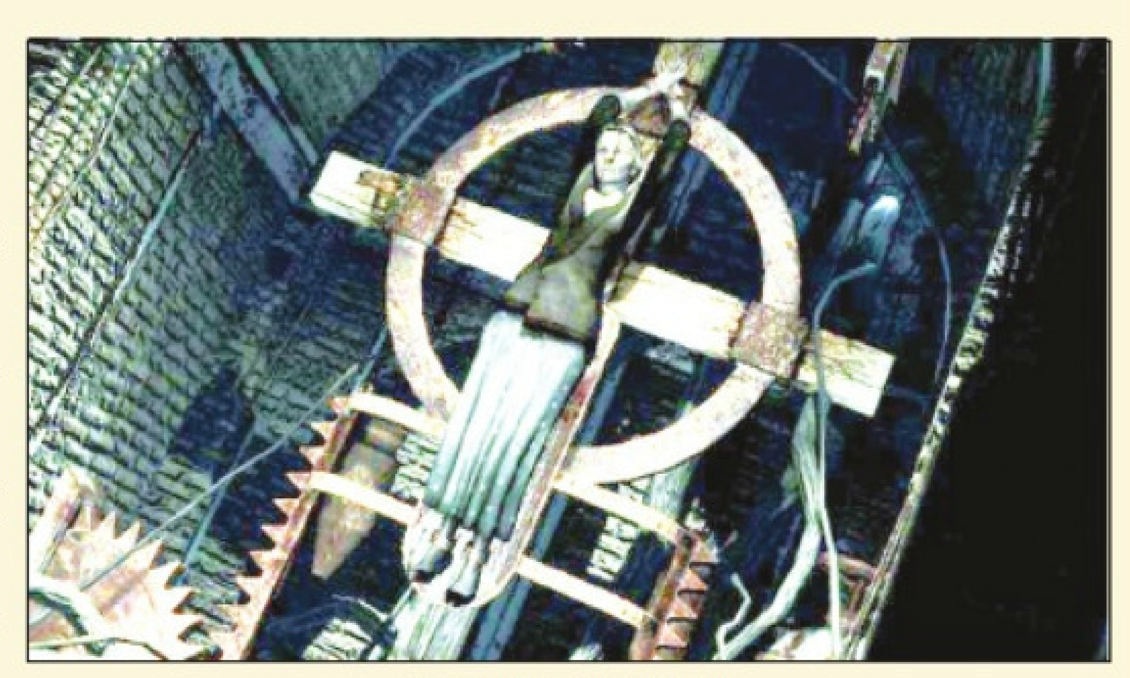
精神病院结局：条件是在游戏第六关不杀死母亲，在最终关原谅父亲。

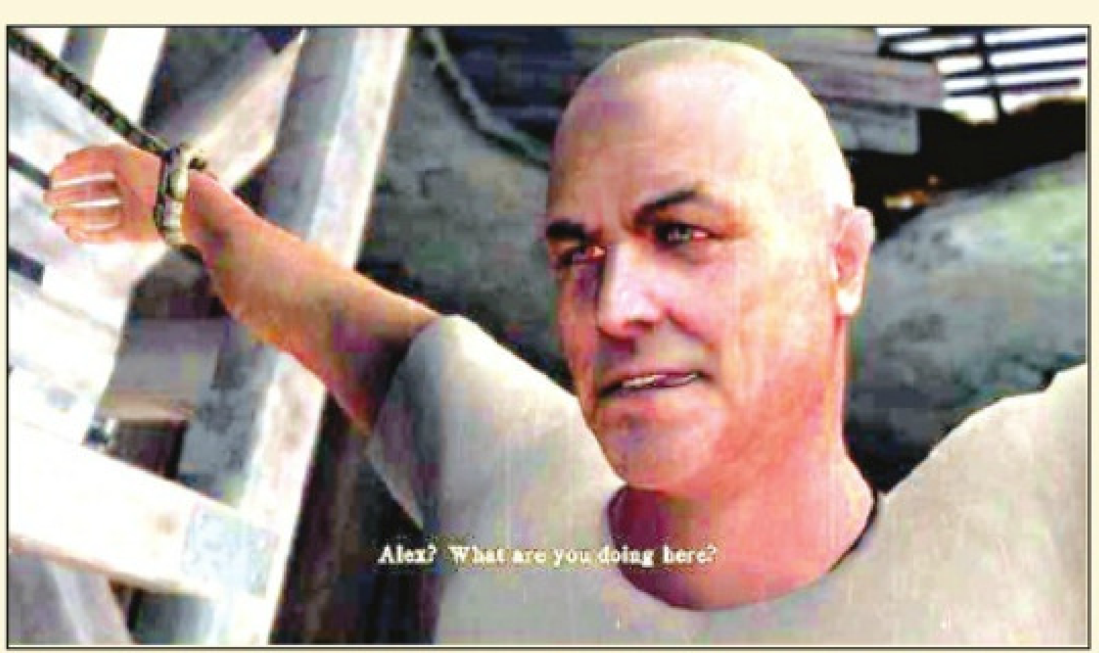
溺水结局：条件是在游戏第六关杀死母亲以使她解脱，在最终关不原谅父亲。

可怕的人结局：条件是在游戏第六关不杀死母亲，不救Wheeler警官，在最终关不原谅父亲。

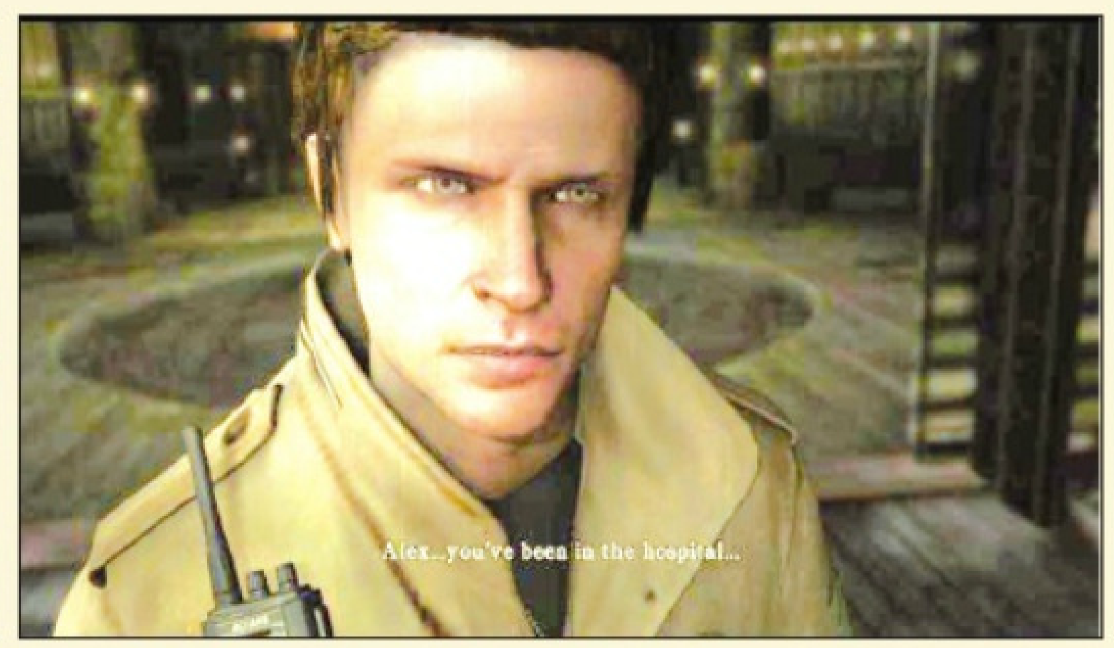
UFO结局：条件是在游戏第六关不杀死母亲，救Wheeler警官，在最终关原谅父亲。

另外，如果用完成游戏后生成的存档再次进入游戏，就可以找到两件新武器——圆锯：在Shepard家的车库里；激光手枪：在Joshua屋中的鞋柜上。


母亲被吊在绞刑架上



父亲被绑在教堂



“你”一直在精神病院

《潜行者——晴空》巧取PDA

■游侠 奥杰

在《潜行者——晴空》第二关“封锁线”中有一个隐藏的支线任务，触发地点就在独行者南部营地西北方附近的一个桥洞内，在那里有一名敌军士兵，如果你不杀他，就可以通过对话接到一个支线任务“找回PDA”。士兵告诉你，他的一个朋友死在一个奇怪的通道里，那里看得见却进不去，他希望你想办法帮他取回死者遗留下来的PDA。接到任务后沿铁路左侧一直向北跑，跑到尽头看到一个坍塌的隧道口，里面果然躺着个死去的士兵。然而无论你用何种方法，只要一接近隧道口就会被传送出来。此时你可以按照敌军士兵的建议去独行者营地打听消息，或许能够找到有效的解决办法。然而如果你同笔者一样懒得四下跑路打听，那么也可以采用以下取巧的方法达到目的。

既然人无法进去，那么我们就反过来想办法把里面的死士兵搞出来。想达到这个目的就必须借助爆炸物的力量，你手里最好能有十几颗大威力的F1手雷，或者用枪榴弹也行。投弹前先存一下盘，然后看准方位将手雷扔到死士兵的后方位置，如果感觉距离较远可以按住鼠标右键蓄力后再扔，这样爆炸的冲击力就会把死士兵推出一段距离，反复炸几次就可以把死士兵推出隧道口外，此时你就可以顺利地在他身上找到任务道具PDA了。


找到躲在桥洞下的敌军士兵


一定要将手雷或榴弹扔到死亡士兵的后方爆炸


成功的将死亡士兵“移动”出来

秘技屋

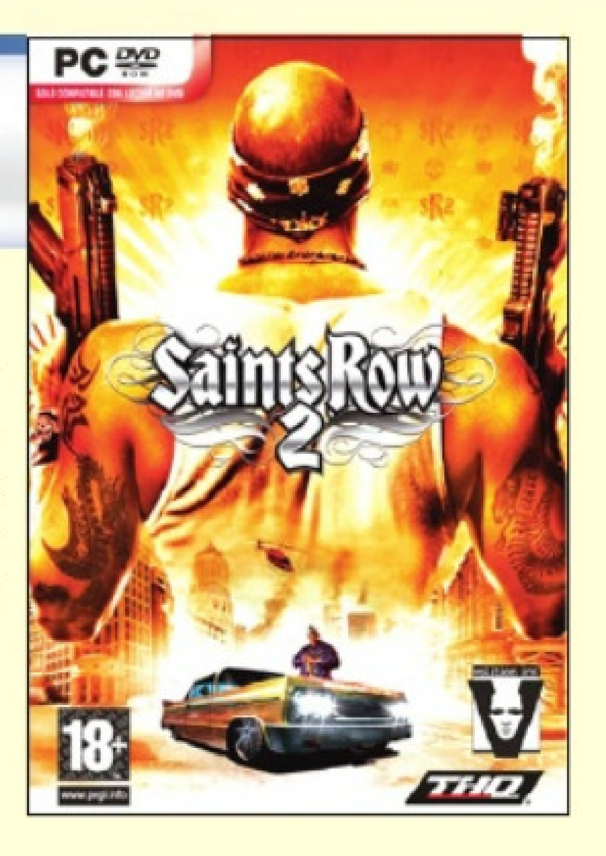
秘技 侠盗猎车手IV



在游戏中按一下↑键打开Niko的手机，再次按下↑键开启手机键盘，然后输入以下号码激活相应的秘技功能。一旦秘技输入成功，手机显示屏上就会在Options选项下出现一个新的作弊（Cheats）菜单，这样当你再次使用秘技时就不用重新输入号码了。注意：当秘技效果在激活状态时不要保存游戏，以免出现不可预知的问题。另外，在通常情况下，当你用秘技“制造”出一辆车后，你先前“制造”的车就会消失。但是如果你存一下档后再取档，那么就可以“制造”第二辆车且前一辆车不会消失，前提是你必须在存档前把前一辆车停到你安全屋前的停车位里。

3625550100：生命和护甲加满，如果你是在一辆车里输入此秘技，那么车辆也会被修复。此秘技会影响到Cleaned The Mean Streets、Finish Him、One Man Army和Walk Free的成就获取。
4825550100：生命、护甲和弹药加满，如果你是在一辆车里输入此秘技，那么车辆也会被修复。此秘技会影响到Cleaned The Mean Streets的成就获取。
4865550100：武器解锁1，可解锁棒球棒、手枪、霰弹枪、MP5冲锋枪、M4突击步枪、狙击枪、RPG火箭筒和手榴弹。此秘技会影响到Cleaned The Mean Streets的成就获取。
4865550150：武器解锁2，可解锁刀、莫洛托夫燃烧弹、手枪、霰弹枪、乌兹冲锋枪、AK47突击步枪、狙击枪和RPG火箭筒。此秘技会影响到Cleaned The Mean Streets的成就获取。
2675550100：削减Niko的通辑等级。此秘技会影响到One Man Army和Walk Free的成就获取。
2675550150：增加Niko的通辑等级。
3595550100：制造一架装备了火箭弹的歼灭者警用直升机。此秘技会影响到One Man Army和Walk Free的成就获取。
2275550142：制造一辆Cognoscenti黑手专用车。
2275550175：制造一辆Comet保时捷轿车。
2275550100：制造一辆FBI Buffalo汽车。
9385550100：制造一只Jetmax快艇。
6255550100：制造一辆NRG-900摩托车。
6255550150：制造一辆Sanchez摩托车。
2275550168：制造一辆SuperGT跑车。
2275550147：制造一辆Turismo法拉利跑车。
4685550100：改变天气和亮度。
在游戏中的任何一家网吧中输入网址www.whattheydonotwantyoutoknow.com，就可得到全部生命、护甲、武器、娱乐、超级跳和车辆的位置。

秘技 黑道圣徒2



使用游戏中的手机（cell phone），选择Dial输入以下号码（包括#），按下发送（send）后会得到一条确认代码正确的信息，而后就可以到作弊（Cheat）项中选用已解锁的秘技功能了。使用秘技“制造”的车船飞机均会被放置到相应的库房中。

1.玩家能力
#1：生命全满
#2：路上汽车数量大增
#3：增加攻击损伤
#4：增加警察通缉等级
#6：无限疾跑
#9：不用装弹（火箭筒除外）
#11：无限弹药
#12：尸体向上漂
#35：增加帮派仇恨
#36：不死
#50：降低警察通缉等级
#51：降低帮派仇恨
#200：变成巨人
#201：变成小人
#2274666399：得到1000美元

2.各种载具和武器
#1056：修复车辆
#4976：武装直升机
#728237：毁灭飞碟
#7266837：迷你自行车
#711～#714：各种飞机
#801～#806：各种摩托车
#825～#829：各种船只
#1040～#1081：各种车辆
#920～#958：各种武器

3.天气变化
#666：上帝之怒
#78665：阴天
#78666：大雨
#78668：小雨
#78669：晴天
#78670：正常天气

4.世界环境
#7：超级爆炸
#8：超级圣徒
#15：醉酒行人
#16：邪恶汽车
#18：低重力
#19：行人战争
#20：雨人
#202：所有人变小
#1200：设定为中午
#2400：设定为午夜

秘技 FIFA足球经理09



使用以下方法，可以轻松获得更多金钱。
方法1：用文本编辑工具打开\EA Sports\FIFA MANAGER 09\user\objects文件夹下的house.txt，将最后一行改为“Palace，Palais，Schloss，Palacio，Palazzo，Palac，-1200000000，palace.bmp，2005”。保存后进入游戏，当购买Palace时就会有9.6亿美元进入你的私人钱包，你可以把这些钱捐赠给你的俱乐部。
方法2：用文本编辑工具打开\EA Sports\FIFA MANAGER 09\user\objects文件夹下的car.txt，将“Hyundai i30，Hyundai i30，Hyundai i30，Hyundai i30，Hyundai i30，Hyundai i30，15000，i30.bmp，2008”改为“Hyundai i30，Hyundai i30，Hyundai i30，Hyundai i30，Hyundai i30，Hyundai i30，-1000000000，i30.bmp，2008”。保存后进入游戏，在游戏中选择Career→Private sector→cars and houses购买Hyundai i30就可以得到10亿美元，你可以把这些钱捐献给协会。

林晓：这篇微型小说不太符合五月甜美的风景。阅读它，只为虐一下自己的神经，别在安逸的生活中沉沦；只为，鉴别一下自己的心……



她已经在游戏里被消灭，却又出现诡异的复制品，从不和你交谈，从不和你接触，只是跟着你，跟着你……

妖唇玛仙

■江苏 胡西东

1

有一种人，自以为很帅很风流，以为眼眶里蓄满电流，眨眨眼就能命犯桃花。何羽凡就是这样的一个人。

何羽凡供职于某家网络游戏公司，算得上是个高薪IT。这家网络游戏公司虽然是上市企业，但是本身并没有研发过网络游戏，完全是借鸡生蛋，靠代理运营韩国的一款叫做《神奇传说》的游戏起家。

所以何羽凡的工作很轻松，白天他是《神奇传说》游戏1区的GM（游戏管理员），晚上则化身为优雅的骑士“逐日之翼”，在《神奇传说》的江湖里潇洒驰骋，尤其是往女玩家多的区域驰骋。一来二去，他就勾搭上了女法师“妖唇玛仙”。

现实里，“妖唇玛仙”叫陈眉，是个大三女生。

第一次见面，在咖啡馆里喝咖啡，他和她窝在角落的位置上接了吻，算作相识已成故交。

第二次见面，是在他公寓里喝咖啡，他们并肩坐在阳台上聊着聊着就许了白头。

陈眉不太漂亮，但却是个很有味道的女生。有那么一段时间，何羽凡沉醉她柠檬草味道的体香，迷恋她喘息一般的笑声。

朝阳淡火的清晨，昏聩慵懒的午后，躁动不安的黄昏，温柔似水的深夜……这是个让人兴奋的季节。但季节总归有换季的时候，并且这种季节的轮回总是在不经意间悄悄发生。

显然，何羽凡和陈眉，他们之间注定是一段长久不了的孽恋。如肥皂剧一般的俗套情节总要发生，何羽凡开始刻意和陈眉保持距离，陈眉开始向何羽凡索要损失。

这种损失往往是用金钱来衡量补偿的，而且是一而再再而三的无休止补偿。

大概男人和女人的区别就在于此吧，男人总是在爱情之前得陇望蜀，女人则喜欢在爱情结束后得寸进尺。

原本高薪的何羽凡开始捉襟见肘，仇恨在心中孵生。他动用《神奇传说》GM身份，在短短时间内培养了另外一个账号“死神”。

“死神”拥有恐怖的武力级别，拥有最极品的装备，在《神奇传说》世界里，“死神”追逐着“妖唇玛仙”，几次PvP（指玩家与玩家之间的PK）之后，“死神”收割了“妖唇玛仙”的生命值。

《神奇传说》中再无“妖唇玛仙”的身影，但是现实里他又如何能摆脱她呢？终于，他狠心将下一次的补偿地点定在公司所在大楼的顶楼平台。

结果不言而喻，陈眉被成功地伪装成跳楼自杀者。27楼的高度，足以让身体变成肉泥。

陈眉死后，何羽凡黑掉了“死神”这个容易引人注目的账号，继续用“逐日之翼”驰骋江湖，一切波澜不惊，仿佛什么也没有发生过。

直到……直到他再次看到“妖唇玛仙”！

2

依然是在何羽凡熟悉的1区欲望城莫名湖畔，依然是粉红色的法师袍，依然是鹅黄色头巾，依然是蓝宝石霹雳法师权杖，身后依然跟着附属宠物灵狐猫，人物属性依然是隶属荣耀公会3团，头顶依然是4个闪着蓝色幽光的小字——妖唇玛仙！

电脑前的何羽凡每根汗毛都竖了起来。

怎么可能，“妖唇玛仙”早已被“死神”轰得灰飞烟灭，这里怎么会出现一个一模一样的“妖唇玛仙”！

是游戏本身的Bug（程序或数据库错误）？还是有什么熟知内情的人改头换面来恐吓自己？

何羽凡试图操纵“逐日之翼”去接触“妖唇玛仙”。令他讶异的事情再次发生了，他根本无法和“妖唇玛仙”交谈，也无法接触到“妖唇玛仙”。这个“妖唇玛仙”虽然会走路，会坐下，但却仿佛游戏中的一个幽魂，可望不可及。

想起陈眉被自己推下高楼一刹那的怨恨凄厉目光，何羽凡再也无心游戏。他甚至没有退出游戏，就强行关闭了电脑。

一晚上噩梦连连。第二天，满眼血丝的何羽凡回到公司的第一件事，就是利用GM身份登录游戏，黑掉“妖唇玛仙”的ID，然后用“逐日之翼”重新登录。

令他崩溃的是，那个游戏幽魂——“妖唇玛仙”，仍然紧紧跟在“逐日之翼”身旁，不离不弃，他走到哪里，她便跟到哪里。

何羽凡满头大汗退出游戏，仔细检查了一下数据库和Log文件，根本就没有发现“妖唇玛仙”的影子，这个ID，就像凭空冒出来的一样。

何羽凡不甘心，又在游戏黑名单里将“妖唇玛仙”重新添加了一遍。

再次登录后，“妖唇玛仙”还是没有消失，她仿佛变成了“逐日之翼”的影子，和“逐日之翼”融成了一个整体。

整整一个上午，何羽凡都在坚持不懈地黑“妖唇玛仙”的ID。

下午，公司客服部的主管找到何羽凡，说有17个1区玩家电话投诉，他们的ID被该区GM误黑，再也登录不了游戏，要求公司作出解释和补偿。

何羽凡想不明白，明明自己黑的是“妖唇玛仙”的账号，怎么会把其他17个人的账号封掉？那17个人，各有各的名字，没有一个和“妖唇玛仙”同名。

他根本无法向公司作出合理解释。

临下班前，公司的辞退信摆到了何羽凡的办公桌上。

3

人生的际遇有时候比戏剧还戏剧化。

何羽凡从来没想到，重新找一份工作会那么难。

在这样的大都市里，一个月坐吃山空，两三个月就能让没多少积蓄的白领沦落为乞丐。

何羽凡不想变成乞丐，所以他将身边能变卖的都变卖了，先是笔记本电脑，再是数码相机手表家具。这些东西买来时价格不菲，卖掉却三文不值一文。

在他彻底的一贫如洗之后，他的身边已经没有什么可以出卖的了。除了……除了那个游戏账号。

何羽凡去了网吧，在《神奇传说》的官方论坛交易区挂了一则信息：出售1区“逐日之翼”，60级神圣骑士，装备史诗黄金铠甲，神器噬魂剑，荣耀公会3团主力，底价300元。

何羽凡的心在滴血，不借助他原先的GM身份作弊，将游戏里的虚拟人物炼成这样的级别，不知耗费了他多少精力和时间，他的宽带包月时间基本上都奉献给了“逐日之翼”，这些岂是区区300元能够衡量的。在某种意义上，“逐日之翼”就像他的孩子一样，一点点地被他培养成人。

论坛很快就有了回应，一个杭州玩家回帖要买何羽凡的账号。

这之后10分钟，何羽凡干瘪的账户里多出了300元，杭州玩家则得到了“逐日之翼”的账户密码。

拿到钱以后，何羽凡冲到一家小餐馆饱餐了一顿。吃完饭付账时，何羽凡习惯地问了问老板缺不缺人手，于是下一秒他就变成了这家小餐馆的服务员。

每天都端盘刷碗让何羽凡疲累不堪，他心理的自信早已被打击得荡然无存。

帅这个字，与他再没什么关系。

命犯桃花，想起这个词他都会做噩梦，梦到身穿粉红色法师袍的“妖唇玛仙”紧紧跟着他，他走她也走，他跑她也跑，他停下来她就举起双手叉向他的脖子，一张冰蓝的带着死气的冷脸贴过来，那一双惊怖怨恨的双眼，通红通红，就如春天的桃花瓣一样。

4

何羽凡在小饭馆里工作了6天，还没轮到他休假喘口气，警察就找上门了。

“你杀了陈眉？”

“是。”落魄的何羽凡已经失去抵赖的勇气，“可是你们怎么知道……”

“带你去见一个人，你自然会明白。”

冰冷的手铐落在何羽凡的手腕上，像极了游戏里的某种腕带祝福装备。

在公安局拘留接待室，何羽凡见到了杭州来的小松。他就是买“逐日之翼”账号的杭州玩家。

“你知道，我每次一登录，就有个叫‘妖唇玛仙’的人跟在我后面。”

何羽凡脸色瞬间煞白：“你不能和她说话？你接触不到她？”

“不。”小松摇头，“不是这样，她一直跟在我后面唠叨：你要去昌隆大厦13楼，1306室的空调外机平台上有一部手机。”

“手机？”

“对，手机。每次她都说同一句话，无论我和她讲什么，她回答我的都是这一句。要不是看这个账号的装备实在不错，我连退货的心都有。”小松摇头，接着说，“一连四五天，天天是这样，就算一个再没有好奇心的人，也会对这句话心痒难耐的。何况我知道昌隆大厦，就是《神奇传说》游戏运营公司的总部所在地。”

何羽凡听着听着，浑身的血液仿佛都凝结起来，“那么，你就真的来找那部手机了？”

小松笑：“当然，那部手机老老实实呆在那里，款式还不错，一点也不难找。”

警察将一部诺基亚N73“啪”地扔在何羽凡面前的桌子上，说：“手机里有一段录音，你最好听听。”

这是陈眉的手机，何羽凡脑海里一片空白，漠然地打开手里，调出了那段录音。

……两个人的争执吵闹……何羽凡那一句咬牙切齿的“去死吧”，陈眉下坠一刹那的惊呼……还有什么好说的呢，证据确凿。

小松在一旁感慨：“这姑娘能在临死之前想起把装有证据的手机扔出去，心思缜密得恐怖啊。遇上她，算你老兄倒霉，我只是很好奇，那个出卖老兄你的‘妖唇玛仙’又是谁呢？莫非又是另外一个被你抛弃的女生？”

何羽凡嘴角一抽，形成一种不由自主的邪笑：“这一点你猜错了。”

小松和那名警察面面相觑，同时疑惑：“难道她是……”

何羽凡没有回答他们，现在再来说这些有什么意义呢。他只是在心中默念着妖唇玛仙的名字，一丝愧疚和悔恨渐渐涌上心头。 P



《体育帝国》试客报告

■山东 peter0987

第一次做试客，试用产品是《体育帝国》，我抽中了技术测试账号的激活码！我立刻下载了客户端，只有800多MB。拿到激活码后便立刻激活游戏。从官网粗粗了解了一下关于游戏的资料，发现可利用的非常少，本想去欧洲的官网看下，但是考虑到我的英语水平……还是算了。

经过略微了解游戏的资料，该准备进入游戏看一看了。双击图标，防外挂程序开始更新，然后就直接进入游戏了，并没有目前主流游戏的登录综合界面。我觉得，如果本土化一点，加上登录设置界面，应该会方便很多。

游戏的登录界面简单大方，有点Vista的味道。登录游戏后直接面临的就是一个人物创建或选择人物界面，目前来说一个账号只能创建3个人物，如果要建立更多人物，就要买类似“人物卡”之类的东西了。

既然游戏的名称叫《体育帝国》，那我们便来看看都有哪些体育项目吧！



城市的形状类似为“田”字，各个体育项目的场馆便分布在边缘交点处。有网球、田径、足球、篮球、滑雪、长撬6个体育项目。每个项目的场馆前都有NPC帮助玩家进行入门训练，基本上只要完成了新手训练任务，玩家就一定可以顺利地进行此项目的游戏了。

不足的是，游戏中目前只有网球项目设置了练习赛，可以让玩家与NPC进行比赛，拿来练练手，别的项目只能与玩家进行友谊赛。玩家在游戏中，除了进行比赛，还可以去健身房、射击场和中央的舞池，进行身体机能的强化训练。如果想在比赛中取得好成绩，除了选择正确的装备，自身能力更是相当重要的。游戏中，角色还可以学习各个项目的各种技能，用来辅助比赛。不过目前游戏中的商店中均没有任何的装备可买，就连补充体能的饮料（也就是红蓝瓶了），也只有爱尔维维亚商店独家提供垄断。

1.为什么选择这款产品：听起来非常有诱惑力

2.喜欢这款产品吗：不喜欢

3.此产品是否物有所值：不是

4.请选择这款产品的外观得分：2.5分

5.请选择这款产品的性能得分：2.5分

6.请选择这款产品的功能得分：3分

7.这款产品最吸引我的地方是：如果说吸引，也许就是集多种体育运动于一身的感觉吧，做一个多种运动都会的运动员，多自豪啊，多骄傲啊！

8.这款产品的优点是：无聊时可以与朋友一起休闲一下，应该还可以。

9.这款产品的缺点是：画面效果不好，游戏的竞技性和可玩性都不高，充其量算一个休闲游戏。

10.对这款产品，我还有话要讲：

《体育帝国》这款游戏，我觉得有些不太符合中国玩家的胃口，休闲有余，而可玩性不足。

我的主机是E2180+2GB内存+9600GSO 384MB的配备，除了“泛光”，其余的设置都默认到了最高。我想，目前绝大部分的网吧和个人电脑，应该都能顺利运行这款游戏。降低运行门槛，这无疑会吸引够多的玩家，但也不是说游戏的画面就一塌糊涂。根据官网的一些截图，加上我对这款游戏是“模拟养成+休闲竞技”的猜想。我想这款游戏应该不会对硬件有过多要求，同时也就少了像《永恒之塔》之类韩国游戏对画面绚丽的宣传噱头。也许加大对游戏内容的宣传，降低入手难度，加大玩家对游戏感情的培养，这才是让这款游戏留玩家的正确方式。

在有《劲爆篮球》和《拍拍部落》等体育竞技游戏的今天，想用一个集成6种运动，却只有800多MB的游戏来争取市场，确实不易。

最后说句题外话：代理游戏，中国公司要谨慎呀！





这期杂志是我感觉今年最合我胃口、最有料的一期了，也是我本年最喜欢的一期。第一，当然是冰河大人的大专题，又一次让我们见识到了IT界的江湖险恶，这些看似警匪片里面的桥段竟然也戏剧化的出现在了IT界，这个貌似充斥着君子和精英的领域中。想想看大软的时候，冰河的专题总是能让人严肃起来。第二，《游戏开发企业的一些真相》这篇文章更是满足我们这些只能玩游戏，又无不梦想创造游戏的懵懂少年们的好奇心。看完文章后，才清醒地正视自己的能力和这份工作。理想和现实的距离，往往需要人挑明，感谢作者和大软。最后，让我最有感触的则是北四环两位带来关于国产游戏现状的专题，玩家们在Download得开心，汉化补丁打得爽快的时候，有没有想过现在仍坚守国产单机游戏阵地的人们？被迫负债，被迫做双份工，都源于对游戏的热爱。文章里说得好：现在虽然看不到国产单机游戏复苏的希望，但是没有他们的坚持又何谈希望？星星之火，需要我们每个玩家带来的东风，哪个玩家不希望将来也有个GTA，那里面有你熟悉的场景，和你一样说着家乡话的NPC呢？（**湖南 牛奶很白**）

林晓：正如这位快评手所言，4月上的杂志中，有几篇文章着实触动了许多人的神经。尤其《2009，国产单机游戏的突围之困》这篇文章，被多家同行转载。在下期的读编中，我们将关注这篇文章发表后引起的种种故事。

2009年五月上的这期《大众软件》你感觉如何呢？欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评论将被刊登在杂志上，还可得到精美的礼物。本期的快评礼物是游戏周边玩具。



这里是《大众软件》杂志官方论坛
bbs.popsoft.com.cn

两周年特别刊

欢迎进驻，成为耕耘“大软地盘”（简称软盘）的一份子。





林晓

软盘两周年，谢谢大家！

建立软盘这个坛子，开始只是权宜之举，后来，也实在是力量有限，只能维持现状。

然而，谢谢大家把这里当作自己的家。

谢谢大家始终在这里，在我一键触及的地方，我知道，有你们在支持着。

谢谢！

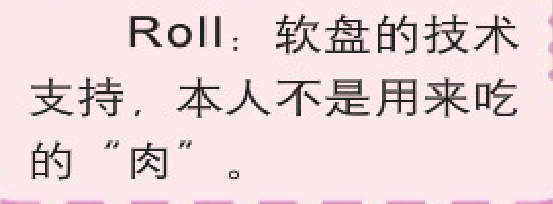
谢谢站务组的几位站长，他们没有任何报酬做着这份义务服务的工作，不离不弃。

谢谢各位版主，无论是辞职的还是在职的，谢谢你们为软盘做的一切。

谢谢热心参与杂志调查、讨论、活动的所有朋友们，没有你们，这里就没有价值存在，因为，这是为你们，为所有和我一样喜欢《大众软件》的人在网络上开辟的一块小小地盘。

谢谢大家。





软盘的站务们

林晓：《大众软件》资深编辑，读者们口中永远的“姐姐”，软盘大众活动版版主。

冰河：《大众软件》资深记者，著名的“拍砖手”，软盘杂志评论版版主。

chris520140：每日25小时在线，软盘第一大款，广告终结者。

Roll：软盘的技术支持，本人不是用来吃的“肉”。

尘~：技术达人，软硬兼顾专区的分舵主。

我与软盘的第一次亲密接触

站务：我们是如何认识软盘的？我们第一次上软盘是因为什么呢？我们第一次上软盘遇到了哪些新奇事呢？那个时候的软盘又是一副怎样的景象呢？于这个问题，我想，每个人心中都会有属于自己的答案……

软粉 tim1988

一开始只是潜水瞧瞧看看，当时对WoW颇为沉迷，故对网游版情有独钟，有事没事便转一些帖子来。不过那时候的软盘可谓是够小众了，几乎没什么人，而我所光顾的网游版更加是无人问津。后来从中认识了一个叫小白轰炸机，当时我叫小白的人（也就是某V），原来他是软盘重庆版的版主，经手指、某V、S12J、肉丝、黑天等人的怂恿下，改投重庆门下开始了灌水之旅。某V尽管你在处理问题上有些偏激，但是你的功劳不可磨灭。尽管你走了我还是支持你的，感谢你让我喜欢上了这个论坛。

软粉 tycw

由于我经常转帖，某人恶搞式的称呼我为转帖机器人（我要谢谢他，给我起了这么有个性的称呼），后来我索性就把“转帖机器人”当作我的昵称了。如今看大软已成为习惯，而天天上软盘发帖和转帖则成了我每天的任务。在软盘这一年多时间里，我度过了一段美好的时光，有过付出也有过收获。通过参加软盘活动，我拍摄的照片两次登上大软。软盘成长了，我也慢慢成熟了。我会继续支持软盘，支持大软。

软粉 turbo

软盘已经成了我网上的归宿了，呵呵，上网必上软盘来，现在用手机不是很方便但还是经常来，比如现在这段字就是用手机发的（可惜不能用表情）在软盘学到很多东西。我几乎所有关于网络的东西都是从软盘了解

到的，同时也交到了朋友。看到软盘繁荣我也开心，希望软盘越办越有活力，而我也会一如既往“常驻”下去，支持下去。

软粉 WOLF

那是一个月黑风高的夜晚，我在大软上看见软盘建立了，于是我就加入了（虽然很短，但是很真实）。后来我就习惯了有什么问题就发上来求助大家了，大家都很热心呢！让我记忆最深的就是八卦区里的第一水楼，真的很壮观呢！愿软盘越来越红火，水楼越来越高！

软粉 whdoc

第一次看《大众软件》还是黑白的页面，一直在买这本杂志。有一天突然想到，这么有名的刊物，不会没有自己的官网。于是Google了一下，直接就进来了。觉得页面很干净，很清爽，但是觉得精华帖不足，水帖太多。觉得是需要改进的地方。

软粉 Cecil

无欲无求，看着软盘成长我很快乐。

软粉 cat7

祝贺软盘两周岁生日！Happy Birthday！

话说我是如何进驻软盘的，那还要从2007年12月19日说起。我记得好像是因为我把MSXML误删了，导致玩《极品飞车》的时候方向键操控失灵，在网上查询了许久也没能找到解决的方法。最后我想起来《大众软件》有自己的论坛，在那可能会找到解决问题的方法。于是我找到了“大软地盘”的论坛，里面分了好几个板块来给网友提供帮助和信息的。接着我在软件版块发了求助帖，阐述了我的问题，焦急等待着答案。经过与跟帖回复的版主、网友交流，我知道了问题的症结，很感谢回复我的盘友，从此我一旦有什么不能解决的电脑方面的问题，我都会来这里寻找答案。渐渐每天登录软盘成了我的习惯，即使不回复跟帖，只是做个看客，我也觉得很有意义。

在这里有一群正直、幽默、有理想、有才华的年轻人和网友们，我很喜欢这里。

软粉 杀手47

说我与软盘故事吧，那是2007年的某期杂志，介绍了大软的官方论坛，没几天我就找了好多同学来到软盘。我在软盘上认识的第一个朋友是“Xiao-T”，因为我们都是利物浦的球迷，好像与软盘没什么关系，但毕竟是在软盘里认识的，但后来也没有再联系。祝软盘生日快乐！祝大软越办越好！

软粉 z222007

软盘是我在一天无聊的逛百度的时候找到的，于是进来看看。首先软盘给我印象最深的就是小舞了，我能留在软盘首先要感谢小舞，因为那时候他正在写一个小说和发布动漫，首先我就成了动漫区的常客。后来热心搞过几次创意，也想发发长篇大论，但往往熟悉的人是不用说太多话的，于是放弃了。不知不觉我也成了论坛老人，嗯，一直坚持下去吧，大家一起努力！

软粉 小虫爬爬

软盘是我上的第一个论坛……之前也关注过一些论坛，但大都只是随便看看，完全没有扎根的想法。今年大软改版后，由于“中旬刊事件”我急于了解杂志的最新情况，马上就想到了咱们软盘。在浏览几个帖子之后，我按耐不住，注册了，终于参与到大家的讨论之中。在软盘我还是一个新人，偶尔蹭蹭节日的小分，投投有聊或无聊的小票，被悄然出现的小编们吓到，看软盘的大家嬉笑打闹，看帖子，回帖子，就这样上软盘已经成为了我的习惯。

软粉 正在蹉行ing

软盘是个大家相处很和睦的地方，既有恶魔这样亲民的超版，也有沙子这样总让我感觉很神秘的超版，还有某位经常潜水的超版。有酒鬼、沙子、恶魔三人在技术版为人排忧解难，也有真二、小飞飞等人为了水区的繁荣而奋斗，有小舞经常来发些高质量的帖子，也有跑水党众时常来跑个题、灌个水啥的，还有诸位美女自爆可以欣赏。所以说，咱们软盘好地方呀！

软粉 xu19830831

我在知道后的第一时间里就来到了软盘，不过因为兴趣比较多，好多时候都只是在看帖，没有回帖，这不是一个好习惯，以后一定要改过来。在软盘最得意的事就是，软盘改版后第一时间建议设立大软OL的专区，以后的故事应该会更多的。

软粉 holmes996

百度一搜，就来到了大软地盘，慢慢地结识了好多朋友。最有趣的事情就是平时看帖交流的时候觉得软友克里欧司的一言一行、爱好习惯特别像我的一位同学，而他也是大软的读者，并且和小克在同一个城市！当时又不熟，不好随便问，以免“唐突佳人”，调查研究了好久，最后在恶魔的特殊技能下才揭开谜底……原来不是同一个人……却阴差阳错发现原来恶魔是我高中同学，虽然不同年级……

软粉 勾画

第一次知道软盘的存在是在大软上，2007年7月下的一期，完全是因为好奇，便来申请了个ID。直到我们跑跑车队需要做宣传，我才想起有这么一个论坛，便在网游版发了一个帖子，接着就很无辜滴被老V给盯上了。然后，就在那个帖子里，我和当时很乖很温柔很有风度的鹅毛童鞋版聊了一小小下，就很错觉滴感到这个论坛里的人很好。于是，开始了我和鹅毛毛童鞋迄今为止长达一年零八个月的斗嘴生涯……

软粉 化剑

从初一到现在高三啦，6年了，当初抢同学的大软看，现在自己买啦。陪大软走过6年，不多不长，但是那感情是真挚的，软盘里的嬉笑怒骂何尝不是我们和大软的零距离接触呢。希望大软长命百岁。

软粉 Airor

我应该是2002年开始买的大软，直到今年二月中旬刊跑遍整个洛阳涧西区都没买到，算是第一次中断。以前躲着我爸偷偷买，回家藏起来。大软伴我度过了无数个通宵，午间的不眠时光。以前只是路过软盘看看，很晚才注册。现在看着软盘这么兴盛，心里也高兴啊，因为自己也是这个大家庭的一员，这就足够了。

软粉 yukimi

第一个帖子都忘记了，估计是某一期的评论，印象比较深的是发的TGS的翻译和某两位大大聊了两句，后来就一直混水区了。认识了谁呢，折椅姐啦、蘑菇啦、大尸啦、船长啦，还有什么剑来着……还有很多没聊过天但是也认识的人，短消息里加分的我一直没有删。

软盘Logo征集令

软盘作为大软的官网论坛，正逐渐走向成熟，迫切需要一个Logo来代表自己。欢迎各位读者参与到“软盘Logo设计”的活动之中。

Logo设计要求：

1.内容上要求与大软相关，和大软的Logo有相似之处，却又没有明显的模仿痕迹。

2.Logo要体现软盘“平等开放，兼容并蓄”的精神。

3.Logo请采用JPG格式，大小在100k左右，分辨率300dpi以上，便于印刷。

时间：截止到2009年5月10日

Logo评选：

征集截止后，所有参加活动的Logo将在软盘中公布，并由盘友评选。票数最多的Logo将会被软盘采用，设计者将获得软盘终生荣誉称号以及价值500元的奖品。所有参加设计者也将获得参与奖。

本次活动只接受电子投稿。请将设计的Logo使用附件形式，E-mail至：linxiao@popsoft.com.cn，来信请在主题中标明“软盘Logo设计活动”，并在信件中写清楚自己的联络方式。

Logo设计展示（一）

作者 damahu79



作者 折翼phoe

作者 31802



作者 大P

作者 diablohn



作者 tyew



作者 真二



作者 zkkjay

我与软盘的第一次亲密接触

luckerz

要说第一次上软盘，还得从2006年末订大软说起，当时我只知道大软可以在淘宝上预定了，但是具体在哪订不清楚，于是我想到了大软论坛，我还以为是之前的晶合后院来着，于是我尝试着访问，结果打开一看同之前的风格大不相同了，我还纳闷呢，这个页面之前相当简洁，依稀记得就一个论坛链接吧，弄得我很怪异，打开这个链接，就进入了大软地盘，并从这里的置顶帖中顺利找到了淘宝店网址，订了两年刊。后来嘛，就在这里扎下了根，占了个窝……

头像篇

我的头像是一个火红的开心的大太阳，这和我的性格很相符，虽然每天的工作很辛苦，但是我天天都很开心，我一直坚信欢乐和微笑是可以传染的，所以我同时也希望能给软盘的朋友们带来欢乐，呵呵。

水楼篇

进入软盘一段时候后，公司里把公司客户服务论坛交给我打理（就是软盘最下面文字友情链接中的一个），初接管理技术论坛的任务，没有一点头绪，于是跑到软盘来取经。之前就对八卦区印象深刻，进来恰巧“天天喂我”的那个水区第一高楼的帖子映入眼帘，我就一时脑热，在公司论坛的水区也弄了这么个帖子。结果可想而知，没几天发帖量倒是上来了，却都是少数几个朋友在那个帖子里发的，都快成恶意灌水了……无奈把那个帖子删除了，后来被同事们好一个BS，呵呵。

动机篇

我们公司还是小公司，虽然产品不错，市场占有率也很高，但是业界却很少关注我们，于是我就开始考虑如何同软盘攀关系。在转悠了软盘一段时间后，与大家也混熟了（主要是开始人也不多，就那么几位版主加十几个常驻的ID）。我就开始小冒险一把，赌上咱辛辛苦苦积攒下来的名声荣誉，在版面交流区申请互换论坛友情链接，没想到还被批准了，报给经理后，被经理小表扬了一把，嘿嘿……其实换后我那边的论坛还是没啥人气（我的管理能力啊，太差了点儿），不过我估计从那边跑过来看热闹的应该是大有人在，这笔买卖算是赔了。其实我最大的梦想是通过我的努力和笔耕不辍，最终将我们的产品的使用技巧等信息发表到大软上，我们公司的产品的最新动态能被大软收录，我一直很有信心。只是现在我写的东西还太肤浅，我相信在不久的将来，我的梦想会实现的！





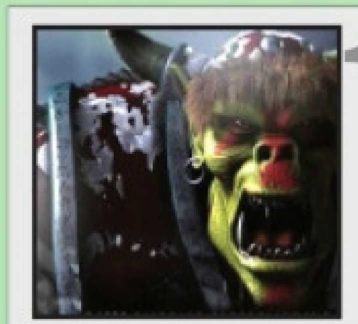
见识篇

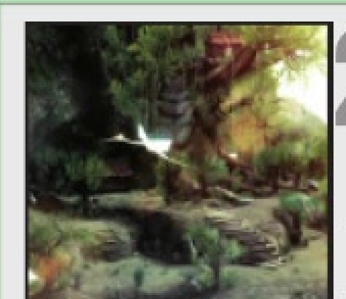
说句实在的，我在软盘能学到很多东西，从年龄上来看，我在坛子里算是大点儿的人了（25岁的老蜀黍），基本赶不上时代的潮流了，因此当我第一次看到“大葱舞”的时候，被深深的雷到了……后来在软盘又找了很优秀的仙剑视频资源，以致再后来我就养成了常逛软盘的习惯，有好的资源统统搜刮走，这——算是强盗吧。

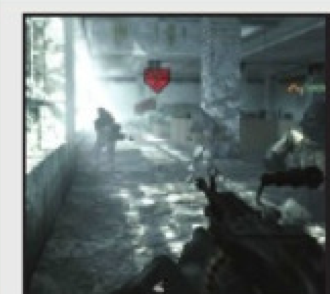
最后，我最开心的就是——在软盘聊天还能上大软，同事们和朋友们看大软的时候，总是能看到我的ID（我的是各网站的通用ID），能满足下我小小的虚荣心，哈哈。

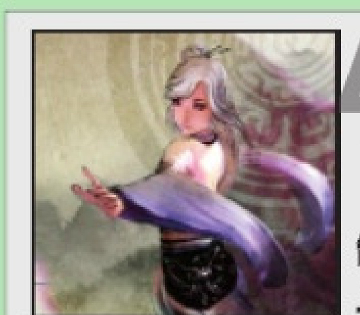
最后的最后，祝软盘越来越红火，诸位大小编和盘友们越来越开心！

热门单机游戏排行榜


1 魔兽争霸III ——冰封王座 2139
制作公司：BLIZZARD
上市日期：2003年 8.5


2 仙剑奇侠传四 2128
制作公司：上海软星
上市日期：2007年 8.9


3 使命召唤4 ——现代战争 2123
制作公司：Infinity Ward
上市日期：2008年 9.0

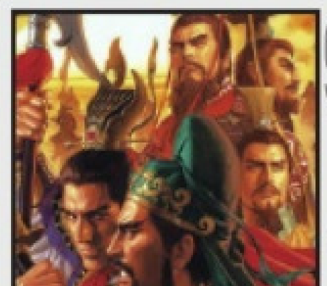

4 轩辕剑外传 ——汉之云 2115
制作公司：大宇
上市日期：2008年 8.5


5 侠盗飞车IV 2108
制作公司：Rockstar North
上市日期：2008年 9.0


6 职业进化足球2008 2096
制作公司：Konami
上市日期：2008年 8.6


7 反恐精英1.6 2062
制作公司：SIERRA
上市日期：2001年 8.8


8 极品飞车 ——职业赛道 2047
制作公司：EA
上市日期：2007年 7.0


9 三国志11 2023
制作公司：KOEI
上市日期：2006年 8.8



10 孢子 2019
制作公司：Maxis
上市日期：2008年 8.5

我的游戏我的戏

林晓： 前几天软盘2岁，庆贺内容之一就是软粉自爆怪趣或者特牛的游戏经历。不想一到要求发言的时候，平时里那些乱嚷嚷的小自得小自恋便全部躲藏起来了，可见游戏这件事情上，咱老百姓还是不能放松，“我怎么玩都行”的娱乐信心还不太足。其实我的游戏就该由我做主戏耍，这里头无关道德，也没啥是非。循规蹈矩把游戏打通关是好孩子，眼明手快头脑机敏；就爱找隐藏关打杀那个怪物或者就爱游戏里到处溜达找NPC聊天，这是无伤大雅的恶趣味，特立独行的好兆头……比如我的某位同事，当年玩《模拟人生》时候爱把左邻右舍都请到自己家放干了水的游泳池里开Party，然后把梯子抽掉一走了之……寒，这还真不是一般的恶趣味……



鉴于我总喜欢把版面用文字填满也是一种恶趣味，本期会尽量多放图。

软粉：银剑白龙



我只能说当初咱玩《孤岛危机》的时候，刚开始完了没多久，为了避开敌人，我不从陆地上走，开着船往水路走。话说走到一半觉得无聊就抛弃了船游泳，打算游过去，可是突然间我看到一个提示，自动保存，我当时还在想，还自动保存，不错啊，至少一会被干掉可以快点接着玩了。可是下一幕我就傻了，一条鲨鱼游过来，一口，我没了。然后游戏回档，一读档出来，不到10秒钟，我就成了鲨鱼的口中餐。然后我只能悲哀地把存档删掉，重新开始玩……

软粉：Holmes996

我抛块砖吧，



War3，EI地图灭中等最快速度是8分40秒。



蒙提祖玛的宝藏，打到4—4关。



四国争霸2.0，最短82步胜利！



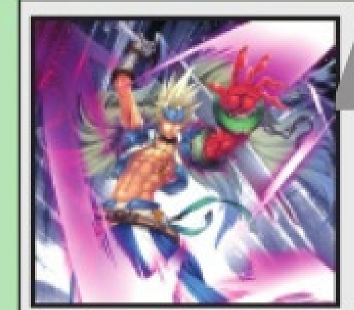
俄罗斯方块5000，中等难度最高分24840。

热门网络游戏排行榜


1 魔兽世界 2287
运营公司：第九城市
上市日期：2005年
制作公司：BLIZZARD

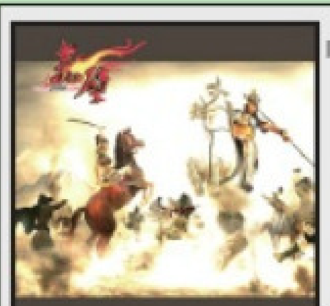

2 仙剑Online 2276
运营公司：久游
上市日期：2008年
制作公司：大宇

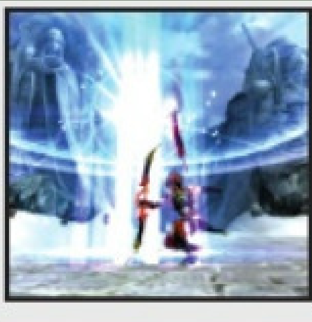

3 跑跑卡丁车 2254
运营公司：世纪天成
上市日期：2006年
制作公司：Nexon


4 地下城与勇士 2239
运营公司：腾讯
上市日期：2008年
制作公司：NEOPLE


5 穿越火线 2228
运营公司：腾讯
上市日期：2008年
制作公司：SmileGate


6 街头篮球 2225
运营公司：天联世纪
上市日期：2005年
制作公司：JC Entertainment


7 赤壁 2217
运营公司：完美时空
上市日期：2008年
制作公司：完美时空


8 诛仙 2211
运营公司：完美时空
上市日期：2007年
制作公司：完美时空




9 梦幻西游 2203
运营公司：网易
上市日期：2003年
制作公司：网易


10 天龙八部 2201
运营公司：搜狐
上市日期：2007年
制作公司：搜狐

游戏疲劳

软粉：开三





本来给自己订了个不成文的规矩：指定玩一个游戏后的期间就不准备玩其他的游戏了。但最近开始花心了，什么游戏都想玩，但都没能坚持下去。《波斯王子4重生PC版》，游侠网上看到了汉化包，之前的英文版本终于可以拿出来再安装玩了，这两天被谜题关卡给折腾得不行了。《使命召唤4——现代战争》：游侠网最近也出了汉化包，这个前段时间刚通关，由于没看懂剧情又安装了游戏，准备再通关一次。

《异度装甲PS汉化版》：在PSP上大概放了两年了，一直龟速攻关中，我也不知道啥时候到个头啊。

DQ5：开了个头就没进行下去，是个坑。

《GTA血战唐人街》：好游戏，NDS快3个月没玩了，这次每天玩个一小关也不错。开车是个技术活，开了两天还没学到要领。

《黄金太阳》：GBA上的汉化游戏，用的是PSP模拟器玩，也是一个坑啊，剧情也到了一半左右。

《荣誉勋章3——天降神兵》：中文版，最近刚刚接触这个游戏，主要是《使命召唤4》给的感觉。

还有好多啊，现在刚出的《美妙世界》汉化版本、《思乡之风》汉化版、《女神侧身像——负罪者》汉化版、《双星物语》PSP汉化版、PC版《双星物语2》汉化版，汗。4月了，算算自己今年已经通关了接近10个游戏了，而且又开始接触从未之前玩过的射击和冒险类游戏，坑一边挖一边填吧。看来玩游戏也要专一啊，太多了会产生审美疲劳。

软粉：遠い夏の日



简单说一下，我来软盘的那天也正是我告别网游的日子，那一年我就用我那劈柴电脑玩玩PS上的游戏，然后到了暑期我接触到了《空之轨迹》，然后一口气通完FC和SC，可惜机器配置不高玩不动3RD，所以就玩了玩“伊苏”的“菲尔”和“起源”，再接着是NDS上的游戏，今年换了新机器，一些不敢想的游戏我也有幸得以赏玩，《鬼泣4》《三国无双5》《无冬之夜2》《使命召唤4》《空降神兵》《孤岛危机》，还有那PS2模拟器上的FF三款，《宿命2》《怪物猎人》《无罪叹息》，现在玩的是《刺客信条》，将来就是《最后的神迹》。

软粉：liushihai

借地感慨一下，这两年基本没什么让我留恋的网游了（5年的“刀剑”玩得也累了）。单机这两年玩过的印象最深也深受其害的当属《霸王》和最近的“战锤”。两年前第一次遇见《霸王》，那时候集成显卡，郁闷之后忍痛删游戏，一年后重新操刀，通关的感觉痛快中略带遗憾，结尾分量稍轻，只有期待2代。“战锤2”我跟一些网游推荐了，估计现在都基本上都跟我一样奋战中。要说大作期待嘛，欧美的就“大菠萝3”了，韩国的《剑灵》算一个，国产的应该是“刀剑2”了，玩了5年感情那是相当深厚了。

大众软件

“游戏剧场”小说版原创专辑

全国火热上市

“游戏剧场”栏目，十四年坚持游戏小说原创精神

2009年新春奉献给读者的第一波小说原创精品集

在游戏的世界中，
抒发我们现实的人生传奇

大众软件 编辑
WWW.POPSOFT.COM.CN

游戏剧场
小说版

[魔兽世界]
文舟・风行者
迟卉・新的瘟疫
夜帝王・拉克鲁的宝藏

[星际争霸]
荆泽晓・我们是士兵
屠笑・牺牲

[仙剑奇侠传]
如逸・夏虫语冰
王玉・千年

[英雄年代]
本少爷・玉沉记

[塔希里亚故事]
吴淼・冒险

中外故事



超值160页
零售价14.8元

魔幻、奇幻、科幻，各种文学体裁，在游戏的世界中大放异彩
国内一线幻想小说家鼎力加盟
新鲜的文字，绚丽的想象
你不可错过的阅读体验

发行电话：010-65025164
发行联系人：侯桂兰

邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN